



Universidad de Cuenca

UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE ARTES
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN Y TESIS

CAMPOS LABORALES PARA ARTISTAS GRÁFICOS DE ECUADOR:

PROTOTIPO WEB CREATIVA E INTERACTIVA.

Autor: María Karla López Espinoza

Nombre del director: Master Ernesto Antonio Santos León

Título a obtener: Licenciatura de Artes Visuales, con mención en ilustración.

Cuenca 27 de Marzo de 2014

MODALIDAD: Teórico-Práctica.



facultad de artes
universidad de cuenca
10años



Resumen

El desarrollo de esta tesis se basa en un estudio del mercado laboral de los ilustradores y artistas gráficos ecuatorianos con el propósito de descubrir las dificultades actuales y oportunidades de trabajo del sector por medio de un estudio de campo y el registro de referentes estéticos que permitan crear un prototipo de página Web que muestre el trabajo de los ilustradores del país y que sirva como nexo entre los ilustradores ecuatorianos y las empresas o clientes que deseen contratar sus servicios.

Se realizó un estudio del campo laboral actual sobre los ilustradores en el Ecuador; se elaboró encuestas dirigidas a jóvenes y empresarios para determinar las exigencias que debería tener el prototipo Web; se procedió a un análisis de homólogos para llegar a un **bocetaje y ilustración** del prototipo Web. Como resultado de esta labor se obtuvo un CD que contiene cada página interna del prototipo Web.

Palabras claves

Ilustración gráfica, Industria Cultural, Mercado del arte, Clientes, Prototipo de página Web Profesionalización, Interface Web, Marketing online, usabilidad Web, experiencia de usuario.



Abstract

The development of this thesis is based on an investigation for Ecuadorian illustrators and graphic artists to find the present difficulties, and job opportunities. From the field study, recording aesthetic references to create a website prototype that displays the work of illustrators of the country and serves as a connection between the Ecuadorian illustrators and companies or customers who wish to hire their services.

It performed a study field of current jobs of the illustrators in Ecuador, it was drawn to youth and business surveys, this way was determined the requirements should have the website prototype, I proceeded to do an analysis of counterparts to reach a **sketching** and Web prototype **illustration** as a result we obtained a CD containing each prototype internal Web page.



Índice de contenidos

Resumen	2
Palabras claves.....	2
Abstract	3
Índice contenido.....	4
Índice Anexos.....	6
Autoría.....	7
Cesión derechos.....	8
Agradecimientos.....	9
Objetivos de estudio.....	10
Tema de Tesis.....	10
Introducción tesis.....	10
Objetivos generales y específicos	15

CAPÍTULO I

LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA Y ARTISTICA

1.1. Reseña histórica de la ilustración gráfica.....	16
1.1.1. Orígenes y evolución de la ilustración gráfica.....	19
1.1.2. Definición de la ilustración gráfica.....	22
1.1.3. Importancia de la ilustración gráfica y artística en la actualidad.....	23



CAPÍTULO II

LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y EL MARKETING ON LINE

2.1. Industrias culturales y arte en Ecuador.....	25
2.1.1. Concepto generales del mercado del arte.....	28
2.1.2. Marketing online.....	30
2.1.3. Interfaz de la web y experiencia del usuario.....	39
2.1.4. Web Art y su estética.....	42
2.1.5. Los artistas ilustradores y la red.....	45

CAPÍTULO III

SITUACIÓN LOCAL DE LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA

3.1. La ilustración gráfica en el Ecuador.....	46
3.1.1. Mercado laboral del ilustrador gráfico.....	50
3.1.2. Oportunidades y dificultades del trabajo del ilustrador artístico.....	51

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Resultados de la encuesta realizada a los estudiantes univestisarios y responsables de las empresas que emplean a ilustradores gráficos.....	56
4.1.1. Tabulación e interpretación de las encuestas.....	59



CAPÍTULO V

PRESENTACIÓN GRÁFICA DE LA PROPUESTA

5.1. Homólogo, estudio de diseño plataforma Nubelo, Workana, People per hour.....	68
5.1.1. Descripción y justificación gráfica del prototipo de página Web.....	74
5.1.2. Boceto del prototipo de página Web.....	78
5.1.3. Diseño del prototipo de página Web.....	88
Conclusiones y recomendaciones generales.....	122
Bibliografía	125
Anexos	130
Glosario	139

Índice de Anexos

Entrevista a referente local sobre la ilustración gráfica.....	130
Entrevista a Melissa Mejía, ilustradora gráfica de Bosch.....	132
Encuestas.....	135



Autoría

Yo, **María Karla López Espinoza**, autor de la tesis “**Campos Laborables para artistas Gráficos del Ecuador: Prototipo web creativa e interactiva.**”, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciada de Artes Visuales con Mención en ilustración. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 27 de Marzo de 2014

María Karla López Espinoza
010455102-3



Cesión de derechos

Yo, **María Karla López Espinoza**, autor de la tesis “**Campos Laborables para artistas Gráficos del Ecuador: Prototipo web creativa e interactiva.**”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 27 de Marzo de 2014

A handwritten signature in black ink that reads "Karla Lopez".

María Karla López Espinoza
010455102-3



Agradecimientos

El desarrollo de este proyecto está dedicado a mis padres, pilares fundamentales en mi vida. Sin ellos, jamás hubiese podido alcanzar esta meta tan importante. Su tenacidad y lucha insaciable han hecho que ellos sean un gran ejemplo a seguir, no solo para mí, sino para mi hermana Lore y la familia en general.

También dedico este proyecto a Lore y Vivi, compañeras inseparables de cada jornada, quienes me han apoyado con tesón en momentos de cansancio y desaliento.

Agradezco a mis profesores, especialmente a mi director de tesis, Mst. Ernesto Santos, a quienes les debo gran parte de mis conocimientos, gracias a su paciencia y enseñanza. Finalmente un eterno agradecimiento a esta prestigiosa Universidad la cual abre sus puertas a jóvenes como nosotros, preparándonos para un futuro competitivo y formándonos como personas de bien.

Karla López E.



Objeto de estudio

El objeto de estudio de esta tesis se centra en el mercado laboral que existe en el país para los ilustradores gráficos ecuatorianos: dificultades y oportunidades de trabajo, empresas y campos de trabajo, usabilidad Web.

Tema de Tesis

CAMPOS LABORALES PARA ARTISTAS GRÁFICOS DE ECUADOR: PROTOTIPO WEB CREATIVA E INTERACTIVA.

Introducción de Tesis

En el mercado laboral el área de la ilustración gráfica no se encuentra definida y esto tiende a confundir el área de acción de los ilustradores ya que se suele enmarcar a la ilustración y el diseño gráfico en un solo concepto, sin percibir las diferencias que existen entre las dos disciplinas, lo que hace que el trabajo del ilustrador no sea valorado ni apreciado como tal. La ilustración es un arte que está relegado en el país porque no se ha dado conocer apropiadamente.

El portafolio laboral de los ilustradores, al momento de buscar un trabajo, es muy extenso y por ende costoso en su composición (impresiones, papel), lo que hace que muchos ilustradores opten por dejar a un lado su profesión y se dediquen a otros campos de actividad, además de limitarse a una GEO-localidad específica.

En el país no existe un espacio donde los ilustradores puedan exhibir sus trabajos y darse a conocer de una forma eficaz, seria y económica.



La industria gráfica en el Ecuador ha tenido un crecimiento en los últimos diez años de forma empírica. El mercado apuesta en la actualidad por profesionales en el área de diseño gráfico que permitan satisfacer las necesidades que tienen las empresas, sin embargo la ilustración gráfica es un área que no se encuentra consolidada como tal y sigue siendo vista como una “sombra” ante el diseño gráfico. No posee individualidad y su campo de acción es desconocido por la mayoría de empresas que solicitan este tipo de trabajos.

La industria gráfica, como tal, se puede remontar hace muchos siglos, ya que el simple hecho de plasmar, en cualquier superficie y con cualquier técnica, información que pueda ser interpretada por otra persona distinta a su creador, ya se considera transmisión de información, y esa es la intención central en la que se fundamenta la industria gráfica.

Actualmente existe poca información relevante sobre la industria gráfica en el mundo y, con mayor razón, sobre el desarrollo de esta industria en el Ecuador. Por este motivo la información obtenida es producto de pocas fuentes que tratan sobre el tema, como por ejemplo *Memorias de la industria gráfica del Ecuador*¹, en donde se recopila algo del desarrollo de la industria gráfica en el país y que, publicado de manera gratuita y dirigido a sectores exclusivos, provee una información parcial sobre lo que la evolución de esta industria ha significado para el desarrollo social, cultural y técnico en nuestro país.

¹ Jalón Ubilla, Enrique (2007). *Memorias de la industria gráfica del Ecuador*. Poligráfica 2007, p. 190



En países como Argentina, Brasil, México y -sobre todo- España, la industria de la ilustración gráfica es muy visible y reconocida y tiene un espacio considerable en el mercado. Ecuador aún no cuenta con un mercado sólido para los ilustradores por el hecho de que no se tiene claro cuál es el trabajo que realiza un ilustrador, su especialidad y la diferencia que existe entre los campos de la ilustración y el diseño gráfico, pues, a pesar de estar muy ligados, existen divergencias y cada uno tiene una especialización.

La ilustración gráfica se encuentra ligada, a través de la historia, al arte y al proceso creativo. El ilustrador tiene mayor libertad al momento de realizar sus creaciones. Charles Rosen y Henri Zerner en su libro *Romanticismo y Realismo. Los mitos del arte en el siglo XIX*, manifiestan lo siguiente: “*la integración de las artes encontró su modo de expresión más natural y el mayor de sus éxitos en la ilustración gráfica, un ámbito en el que la literatura y las artes visuales interaccionan sin cortapisa o pretensión alguna*”.²

En el país existen algunas páginas web en las que se muestra el trabajo de ciertos ilustradores** y se intenta crear un modo de red para de esta forma asociar al gremio. Sin embargo son intentos muy dispersos y poco conocidos que no han generado el impacto

² Rosen, Charles; Zerner, Henri (1988). *Romanticismo y Realismo. Los mitos del arte en el siglo XIX*. Madrid: Hermann Blume p. 47.

**Páginas web nacionales donde se muestra el trabajo de ilustradores gráficos: www.ilustradoresecuatorianos.org - www.ilustresilustradores.com - www.redilustradoresecuador.com

***Dos páginas web de España que ofrecen y dan a conocer sobre la ilustración gráfica (las más reconocidas). www.luisan.net - www.pencil-ilustradores.com



suficiente y deseado en el medio por lo que no han conseguido crear un puente entre las empresas que necesitan del servicio de ilustración y los ilustradores.

En España, por ejemplo, existe una industria de la ilustración organizada. Las agencias especializadas en ilustración gráfica tienen un nicho definido en el mercado y las empresas saben diferenciar y reconocer el trabajo de un ilustrador. Esto se debe a que existen un sinnúmero de páginas y agencias que se encargan de difundir el trabajo de los ilustradores y dar a conocer cuál es la importancia de reconocer este tipo de arte.***

En el Ecuador existen asociaciones de ilustradores que se encargan, sobre todo, de informar y ayudar a ejercer los derechos de autor de los ilustradores, pero no de promocionar su trabajo artístico en el campo laboral. Al no existir un espacio que realice esta labor se han ido estableciendo nexos informales entre las empresas y los ilustradores. Asociaciones como Ilustres ilustradores, Girándula, Ilustradores ecuatorianos, Asociación de Ilustradores Profesionales, son algunas de las que trabajan directamente con los artistas gráficos.

Por otra parte, existen algunos incentivos y reconocimientos que diferentes entidades ofrecen a los ilustradores gráficos del Ecuador, el problema es que son poco difundidos. El premio al mejor libro cultural ilustrado, otorgado por el Ministerio de Cultura, el Premio Nacional de Ilustración Infantil “Darío Guevara Mayorga”, premio Euskadi de ilustración literaria, el Concurso nacional de ilustración son algunos de los galardones por los que compiten los ilustradores a nivel nacional y que brindan un reconocimiento



económico. Además hay concursos de cine que, dentro de las categorías que contemplan, cuentan con una sección para la ilustración, tanto en lo que se refiere a los afiches como por los aportes a la cinta concursante.

Existen en el Ecuador dos centros académicos que impulsan fuertemente la relación ilustrador – empresa: la Universidad Casa Grande, en Guayaquil, y la Universidad San Francisco de Quito, en Quito.

Estos dos centros de estudios superiores han trabajado durante años con empresas que necesitan de los servicios de ilustradores para crear un nexo que permita acceder a los artistas gráficos a campos laborales más consolidados. Sin embargo, estos convenios y proyectos la mayoría de veces están dirigidos exclusivamente a estudiantes de estas instituciones.

La necesidad de que se cree un punto de encuentro entre los ilustradores gráficos del país y las empresas o clientes que necesitan de la habilidad artística de estos hace que me plantee la idea de crear un prototipo de página web, con la finalidad de que puedan converger todas estas demandas y los ilustradores gráficos tengan un sitio donde mostrar sus trabajos de una forma segura, con un mínimo riesgo de plagio, y puedan interactuar con los clientes.

El objetivo en mente es generar una necesidad en el mercado, que las empresas ecuatorianas –que desconocen sobre la verdadera función y trabajo de los ilustradores gráficos– empiecen a contratar a estos profesionales. Un importante propósito adicional es



crear una amplia base de datos sobre los ilustradores en el Ecuador. Una especie de “censo” de quienes ejercen la profesión en el país. Esta página web pretende, además, convertirse en un medio de información en el que los artistas puedan estar al tanto de los eventos mundiales referentes al tema.

Los estudiantes universitarios podrán también formar parte de esta comunidad posteando sus trabajos académicos. La idea es que este sitio web sea un espacio de información en el que se difundan los diversos concursos internacionales relacionados con esta profesión que se convocan a lo largo del tiempo para que así las universidades puedan ejecutar su plan de estudio partiendo de casos reales y exigencias acordes al mercado y los estudiantes adquieran un mayor compromiso a la hora de realizar sus trabajos.

El objetivo de crear un espacio de esta índole es generar tránsito y activar un mercado que se encuentra desatendido. Además permitirá instruir al cliente sobre cuál es la labor y quiénes son los que ofrecen un trabajo de calidad en esta área. Por tratarse de un prototipo de sitio web la inversión no es alta lo que posibilitará que el proyecto resulte viable. Además el grupo objetivo al que está dirigido (ilustradores gráficos, empresas y universidades) se encuentra activamente involucrado con la Web, lo que facilita el acceso al medio.

Objetivos: General y específicos

Objetivo general

- Estudiar el mercado laboral de los ilustradores y artistas gráficos ecuatorianos: dificultades y oportunidades de trabajo, empresas y campos de trabajo, usabilidad web



desde el estudio de campo, el registro de referentes estéticos, para crear un prototipo de página web que muestre el trabajo de los ilustradores del país y que sirva como nexo entre los ilustradores ecuatorianos y las empresas o clientes que deseen contratar sus servicios.

Objetivos específicos

- Estudiar el mercado laboral de los ilustradores y artistas gráficos ecuatorianos: dificultades y oportunidades de trabajo, empresas y campos de trabajo, usabilidad web desde el estudio de elementos teóricos y el registro de referentes estéticos.
- Hacer un estudio de campo de las posibilidades laborales de los ilustradores y artistas gráficos en el país a partir de: desarrollar una base de datos de los ilustradores gráficos del país, entrevistas, encuestas y registros gráficos.
- Crear un prototipo de página web que muestre el trabajo de los ilustradores del país y que sirva como nexo entre los ilustradores ecuatorianos y las empresas o clientes que deseen contratar sus servicios y así dar a conocer cuál es la verdadera función y el trabajo de un ilustrador gráfico.

CAPÍTULO I

LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA

1.1. Reseña histórica de la ilustración gráfica

“Su historia se remonta muchos siglos atrás; surge en libros y manuscritos, donde aparece inicialmente como suplemento para evidenciar y complementar la información de textos y escritos, esto lo podemos ver en el legendario Libro de los Muertos y en los Papyrus Ramessum que datan aproximadamente del siglo XIX a de C. así mismo hay otros

vestigios de la aparición de gráficos y dibujos en culturas tan antiguas como la egipcia, donde se han encontrado bajorrelieves y grabados, lo cual constituye una valiosa información sobre su desarrollo y progreso cultural”³.



Titulo: Libro de los Muertos

Fuente: www.todanoticia.com

Aunque por cuestiones de **eurocentrismo** sólo se suelen estudiar en profundidad las tradiciones **miniaturísticas** europeas e islámicas, lo cierto es que la ilustración de libros y documentos manuscritos es una manifestación artística que se dio a lo largo y ancho del planeta, como fenómeno mundial, en distintas épocas y contextos, si bien, casi siempre, ligado a los ambientes **áulicos** o religiosos, como se comenta en la escuela de arte. Mila (2009)

³ Méndez Ansaldo, Jorge (2006). Información extraída el 12/06/2013 de <http://ilupub.blogspot.com/2006/08/historia-de-la-ilustracinprimeros.html>



Desde el inicio de los tiempos, todos los pueblos de la Tierra se comunicaban a través del lenguaje oral o escrito. Con el segundo dejando evidencia de su cultura e historia. En algunos casos utilizaban la pintura a pincel, acompañando al texto, realizada con un tipo de tintura sobre una superficie plana y flexible más o menos porosa a base de fibras animales o vegetales.

Pero no todos utilizaron esto, ya que algunas civilizaciones emplearon otras formas de escritura. En el caso de los pueblos mesopotámicos –que utilizaron tablillas de barro– dirigieron su estética hacia los estampados y las formas en tres dimensiones.

Durante la Edad Media, la ilustración recibió más reconocimiento a causa de la difusión de los manuscritos y las diferentes tipografías que se utilizaban para contar historias y dar a conocer las noticias. Las imágenes que se utilizaban en dichos manuscritos, jugaron un rol fundamental para las personas que no sabían leer, ya que muchos hicieron de este su oficio, realizando pinturas, placas y demás. Mayos, Goncal (2007)

La ilustración fue fundamental en la Edad Media, ya que en esa época los únicos que sabían leer en ese entonces pertenecían a las clases privilegiadas, de la mano de los **escribanos**. Con la llegada de la ilustración, las imágenes ayudaron de una manera importante a convertir a los paganos a la cristiandad.

Con el pasar de los años, muchos especialistas de este arte han coincidido en señalar que el siglo XIX fue el siglo de la ilustración gráfica.

“Por aquel entonces, quienes ilustraban creían en el poder intrínseco de las imágenes que estaban creando- es difícil que nos podamos sustraer a la iluminación de determinados textos tal y como se concretaron en ese momento-; pero con el devenir del siglo XX se desarrolló un proceso paralelo- que tiene mucho que ver con lo que está pasando ahora,



con la deconstrucción de la modernidad- y que se relaciona con causas que guardan más relación con la política y con el pensamiento que con el propio discurrir de la ilustración,”⁴.

Hasta la actualidad, potenciada por los avances tecnológicos, la ilustración gráfica ha desempeñado diferentes roles. En la época presente ya no sólo se utiliza el papel para poder realizar este tipo de arte, sino que gracias a las computadoras y sus programas, se pueden realizar diferentes y nuevos estilos.

Sin embargo, a pesar de su evolución, es necesario no olvidar la funcionalidad de la ilustración gráfica, que es explicar y comunicar un contenido, captar la atención del observador y llevarlo a analizar no sólo el tipo de trabajo que se presenta ante sus ojos, sino que más puede esconder y enseñar lo que está visualizando.

1.1.1. Orígenes y evolución de la ilustración gráfica

Antes de la invención de la imprenta, los libros se ilustraban a mano con diferentes tintes naturales que se extraían de las plantas. El libro ilustrado más antiguo que se conserva es un **papiro** egipcio del año 2000 A. C. Carreño (1998).

Las primeras ilustraciones se utilizaron para los textos científicos, después para retratar personajes importantes de las diferentes épocas. También fue utilizado para textos literarios, como la Ilíada y la Odisea.

En la Edad Media se ilustraban textos de manuscritos miniados con diferentes temáticas, ya sea de flores alrededor de las palabras o personajes ficticios en el margen de las páginas. El

⁴ Hernández, Felipe (2003). *Libro Blanco de la Ilustración Gráfica en España*. Madrid: FADIP p. 153.



arte medieval de la iluminación de manuscritos fue el precursor de la ilustración de libros impresos.

La ilustración fue evolucionando con el tiempo, y la primera reproducción mecánica se hizo por medio de matrices de madera, a lo que se denominó xilografía.

"En el siglo XV, el alemán Johan Gensfleisch Zun Gutemberg, juntó los sistemas necesarios para imprimir el primer libro tipográfico: la Biblia, volumen en 42 líneas. Para lograr esto, inventó tipos de metal independientes, móviles y reutilizables creando al mismo tiempo una tinta especial, más espesa y pegajosa para la impresión de estos tipos, que sería empleada por más de 400 años" ⁵

La ilustración ha ido evolucionado a través de los tiempos, y se ha convertido en un arte vital en la historia del mundo. *"No cabe duda de que nos han presentando muchas obras pedestres en el transcurso de los últimos 200 años, pero también hemos visto trabajos estéticamente increíbles, conceptualmente estimulantes, un arte que ha sido realmente fruto de la inspiración" ⁶*

Varios artistas destacados como Picasso, Chagall, Matisse, Leonardo da Vinci, Alberto Durero y Rembrandt, hicieron de la ilustración un trabajo de alta meticulosidad y detallismo, empleando en sus dibujos un elevado nivel técnico.

Antes de la Segunda Guerra Mundial, en general los ilustradores se habían mantenido dentro de la tradición realista y del cómic, impuesta por los grandes artistas de la época victoriana.

⁵Montenegro, Christian. "Taller de Ilustración, Historia de la Ilustración". Información extraída el 30/04/2013 de www.tallerilustracion.blogspot.com

⁶Montenegro, Christian. "Taller de Ilustración, Historia de la Ilustración". Información extraída el 30/04/2013 de www.tallerilustracion.blogspot.com



Para los ilustradores lo principal era saber hacer un buen dibujo académico, incluso en el caso de diseños decorativos y humorísticos. Durante la época de los años 1920 y 1930 se puso de moda cierta elegancia gráfica y desde ese momento se empezó a explorar los nuevos lenguajes que ofrecían otros artistas como escultores o pintores, aunque aún se mantenía la estética victoriana.

Después de varios años de la Segunda Guerra Mundial, al artista gráfico se lo consideró como el profesional que interpretaba plásticamente el texto de un escritor, quien hacía concesiones al artista gráfico y realizaba su presentación. Era una cadena en la que los mismos artistas se ayudaban.

Saidel Brito, educador y artista conocido explica en una entrevista a el Diario el Universo el 22 de Agosto del 2013. La historia de las Artes Visuales, queda a juicio del artista gráfico las posibilidades que inspiran los movimientos artísticos que marcan un siglo: por ejemplo las perspectivas espaciales del cubismo, los cambios de escala del surrealismo, la pureza del color del expresionismo y el fauvismo; así como la renovación de imágenes masivas y publicitarias del Pop Art.

En las siguientes décadas estos artistas tuvieron la oportunidad de realizar trabajos más modernos y expresivos, lo que ayudaba a captar la atención de los amantes de este tipo de arte, además de promover la ilustración como un trabajo más independiente que requería de madurez y mucho cuidado.

Con el pasar de los años, los componentes de la ilustración se volvieron más atractivos y expresivos, pues estos revolucionaron todas las disciplinas gráficas existentes para darles toques realistas, además de surrealistas. Pla Vivas, Vincent (2010)



1.1.2. Definición y objetivos de la ilustración gráfica

La ilustración gráfica siempre ha existido, desde decorar manuscritos del siglo XII hasta como imagen de aparatos tecnológicos. Pero está siempre ha tenido una visión personal del artista, la esencia que cada uno le pone a su trabajo es la clave para poder diferenciar el tipo de ilustración, además de lo que quiere transmitir.

Con el transcurso de los años, y con las grandes variantes que ha tenido esta rama del diseño, no se ha podido establecer una definición clara acerca de lo que es realmente la ilustración. Esto porque los diferentes grupos trabajan con distintos métodos y los especialistas aseguran que la ilustración gráfica permanece en constante cambio y evolución, lo que no permite una descripción exacta sobre su rol en el mundo del arte. Riaño Carlos (2009)

No obstante, cuando se contrata a un experto en ilustración, su trabajo debe acompañar, explicar, adornar o ampliar una idea de una manera más visual. Por eso llamamos ilustraciones aquellas representaciones gráficas que le dan un mejor concepto al contenido de un libro o trabajo de marketing. Ruiz José (2007)

Como dato importante se citan dos momentos claves del renacimiento de la ilustración. En Reino Unido, la revista The Face en 1980 contrató a un ilustrador como director de arte, y de la noche a la mañana el aspecto de la publicación cambió radicalmente. Empezaron a aparecer imágenes urbanas atractivas y diferentes en sus páginas. Por otro lado, en Estados Unidos, la compañía Levi's fue muy rápida en captar esta tendencia y encargó la creación de su campaña publicitaria a ilustradores que romperían moldes y retratarían la ropa como sólo el fotógrafo había podido hacerlo. Zeegen, Lawrence (2006)



Para el español Felipe Hernández (2006), hay dos opciones a la hora de definir la función social de la ilustración gráfica:

- Iluminar o hacer claridad sobre algo: esta acepción, que es la más noble que puede tener la ilustración, siempre ha ido aparejada a que su papel de transmisora de las ideas nuevas requería del complemento de unos estilos nuevos; y al mismo tiempo a que, si aspiraba a tener un sentido pleno, precisaba de una sedimentación en la memoria y en el tiempo.
- Y en el polo opuesto, siempre ha habido una tendencia bastarda de la iluminación: la de cumplir una función únicamente ornamental y decorativa. Hernández, Felipe (2006)

1.1.3. Importancia de la ilustración gráfica y artística en la actualidad

En la sociedad actual los diferentes artistas se comunican de diferentes formas, ya sea con pinturas al óleo o en carboncillo, cada uno de ellos busca constantemente reinventarse para poder mantenerse en el mercado abarrotado por miles de competidores.

El panorama en el que se mueve el ilustrador es distinto al de unas décadas atrás, ya que la comunicación gráfica en la vida actual se ha convertido en un factor indispensable, además de complejo y exigente en cada detalle. Hernández, Felipe (2006)

En este siglo en que las nuevas tecnologías son las herramientas más importantes para los ilustradores gráficos, cada uno de estos artistas debe de competir entre sí para presentar algo nuevo e innovador, que resalte del resto, haciendo de ésta una profesión exigente y con mucha demanda laboral en la actualidad.



El ilustrador utiliza diferentes técnicas para poder comunicar el mensaje que desea emitir a sus lectores. Muchos de estos mensajes son subjetivos, lo que deja a la interpretación de cada espectador como interiorizarlos y adaptarlos a su mentalidad.

En este tipo de arte, las posibilidades creativas son ilimitadas, ya que tiene la ventaja de expresar lo que dirían fotografías con imágenes o texto con palabras. Además, dependiendo del estilo de la ilustración, temática y autor, es muy poco probable que alguna pieza se repita, dándole a cada producto un valor único.

La ilustración tiene un punto a su favor, no solo porque es posible mostrar con ella un trabajo interesante y fresco, sino porque es la clave para crear imágenes que representan algo más de lo que daría a entender una fotografía. La ilustración tiene la capacidad de captar una forma de ser, un punto de vista. Puede encapsular un estado de ánimo o un momento, y puede narrar una historia para proporcionar cierta profundidad, contenido y significado al producto. Zeegen Lawrence (2006)

Desde su creación, se han adaptado diferentes estilos de ilustración, según Rocío Romero (2004), en su libro Taller de Ilustración Avanzada.

- Pluma y tinta: Es el tradicional, monocromático, con colores oscuros.
- Lápiz y carboncillo: De rasgos finos y elaboración tradicional.
- Lápices de colores: De diferentes tonalidad, tratando de reproducir a la realidad lo que se ve.
- Pastel: Se lo utiliza para ilustraciones a las que se le quiere dar un toque de irre realidad, suave y delicado.
- Acuarela: Por lo general se lo utiliza en trabajos un poco simples.
- Gauchee: Aquí se utilizan colores profundos y opacos.



- Acrílico y óleo: Son parecidos y se secan rápido.
- Aerografía: Es más utilizado para retoques fotográficos, dándole un efecto pulido y reluciente, con aires futuristas.
- Grabado y Xilografía: Es un estilo que necesita mucha dedicación ya que es de difícil ejecución.
- Collage: Le da un toque más artístico, evoca al Pop-Art.
- Ordenadores: Ofrece una variedad de estilos con la posibilidad de creatividad ilimitado.

En la actualidad la ilustración es utilizada también por la prensa para representar el género periodístico de la caricatura, que es una forma de expresar opinión con un toque humorístico.

Las personas que se dedican a las caricaturas tienen la difícil tarea de realizar trabajos contrarreloj, ya que son encargos de un día para otro, por lo que el artista debe tener una mente ágil y muy imaginativa, además de estar empapado de los acontecimientos actuales, para que su obra cumpla con su función de crítica.

CAPÍTULO II

LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y EL MARKETING ON LINE

2.1. Industrias culturales y arte en Ecuador

En el campo de la sociología se define a la industria cultural como aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objetivo principal la producción o reproducción, promoción, difusión y comercialización de bienes, servicios y actividades que tengan contenido cultural y artístico. Jiménez, Antonio (2011).



Este concepto surgió con los filósofos Theodor Adorno y Max Horkheimer (1988) para referirse a la producción en masa de obras culturales a finales de los 40. Con el paso del tiempo y las nuevas tecnologías hemos ido observando cómo esta técnica de reproducción en masa sigue vigente, pero con diferentes instrumentos, uno de ellos son los medios de comunicación, que se han incorporado a la difusión inmediata de todo lo referente a arte. García, Marcos (2007)

Según la UNESCO, el concepto de industrias culturales, también llamadas “industrias creativas” o industrias de contenidos, incluyen la impresión, publicación, multimedia, audiovisuales, productos fonográficos y cinematográficos, así como artesanías y diseños. Para algunos países este concepto también abarca la arquitectura, las artes visuales y de preformas, deportes, manufacturas de instrumentos musicales, anuncios y turismo cultural. UNESCO (2009)

Las industrias culturales son transcendentales en la promoción y mantenimiento del patrimonio folclórico de las comunidades porque permiten crear una gran diversidad de obras y su difusión, lo que fomenta a su vez la democratización y el acceso fácil a las diferentes actividades con contenido cultural y artístico. Pero también existe una gran brecha entre las industrias culturales de diferentes hemisferios y continentes que sólo puede ser acortada reforzando el acceso a las nuevas formas en que se presenta la industria cultural en los países menos desarrollados.

Las nuevas tendencias culturales pueden ser apreciadas como una amenaza para una sociedad capitalista que produce todo en masa. La modernización se posicionó como canal primario los medios de comunicación: La radio, la televisión, e-mail, Facebook y Twitter (solo por mencionar algunos ejemplos). Cada uno ha tenido su momento, su década y su



revolución. El entretenimiento se volvió una herramienta efectiva tanto para la expresión como para la comunicación y el sometimiento de las masas.

Si bien la industria cultural busca producir y generar un contenido apto y atrayente para todos hay que considerar también los efectos que este contenido podría tener en los consumidores.

No tenemos que olvidar que el origen de los servicios y actividades de contenido cultural, artístico y patrimonial proviene de la creatividad humana y sus necesidades de expresarse en las distintas formas que desee y que se considere arte.

Con los datos del INEC del Censo Económico realizado en el 2010, podemos decir que Ecuador no es ajeno a las industrias culturales, ya que se generaron ingresos de 2,7 millones de dólares y 46.162 puestos de trabajo declarados en 2009.

(<http://www.inec.gob.ec/home/>)

Este estudio revela que la industria editorial es la que tiene mayor ingreso con \$30.269, seguida por la industria audiovisual con \$9.164, industria fonográfica con \$4496 y la industria de artes plásticas y visuales con el \$2.233. Parte del estudio también señala que Ecuador es un importador de bienes y servicios culturales, una brecha que representa el 98% del total de exportaciones. Los mayores vendedores de estos servicios relacionados a la cultura son Estados Unidos (29,05%), Panamá (27%), China (11%) y Colombia (5%).

En una entrevista realizada el 5 de Mayo del 2013 a Melissa Mejía, ilustradora gráfica de Bosch, ella nos explica que el ilustrador dentro del país no se siente valorado pues no se lo considera indispensable para crear la línea gráfica para una campaña o producto. Se desprestigia tanto al trabajador como a su trabajo. Afirma que la clientela no sabe diferenciar entre la ilustración y el diseño, piensa que un diseñador puede hacer lo mismo



que un ilustrador convirtiendo a este último en un ser obsoleto. A diferencia de lo que sucede dentro de nuestro país, en España y Argentina es muy popular la especialización con ilustraciones, pues se diferencia del diseño al ser utilizada por las empresas en sus marcas para dar una visión más atractiva del producto o el servicio como es el caso de Movistar que es una tendencia que perpetúa su imagen de marca.

El mercado está preparado para que la ilustración se vuelva un medio para comunicar, pero también se debe educar a sus receptores y a los clientes que solicitan servicios para que comprendan que la ilustración no es mera decoración sino un diseño basado en un concepto e ideales que buscan plasmarse por medio del arte.

En conclusión, es claro que Ecuador tiene los recursos para generar empleos en varios campos de las industrias culturales, pero estos no son explotados a su totalidad lo que ha impedido reducir la brecha de importaciones.

2.1.1. Concepto general del mercado del arte

*“El mercado del arte está compuesto por dos mercados fundamentales: el mercado del arte primario y el secundario. El mercado primario da salida a las obras de arte recién producidas. El mercado secundario sirve de plataforma comercial para las obras de arte de segunda mano”.*⁷ En los últimos años el arte se ha democratizado ya que es un fenómeno continuo y creciente. Por medio de las subastas, que alcanzan gran protagonismo en los diferentes medios de comunicación, como televisión, radio y prensa escrita, muchas obras de arte se ha hecho conocidas entre el gran público.

⁷ Claassen, Marek (2006). “¿Cómo funciona el mercado del arte?”. Información extraída el 24/06/2013 de www.dosdoce.com/articulo/opinion/2763/como-funciona-el-mercado-del-arte/



*“Mercado del arte se denomina al conjunto de agentes individuales o instituciones que se dedican a la producción y comercialización de productos artísticos.”*⁸

El mercado del arte global mueve 43 mil millones de euros anualmente, según el último informe de la Fundación Europea de Bellas Artes. El porcentaje europeo corresponde a un 36%, seguido por el de Estados Unidos y China, que se muestran como países emergentes con un gran desarrollo y crecimiento en los últimos años relacionado con el mercado del arte. Cerruti, Guillaume (2013)

Para Guillaume Cerruti, director de la casa de subastas de Sotheby en Francia y director general adjunto de Sotheby Europa, *“la crisis económica afecta al mercado del arte internacional, como a todos los sectores, pero de una manera diferente. Asegura que es un mercado sorprendente, ya que solo hay individuos, coleccionistas individuales, objetivos individuales y particulares.”*⁹

El arte se puede ver ligeramente afectado pero siempre existirá demanda lo que permite a los creadores seguir ofreciendo productos artísticos de distintas categorías, ya que estos son muy importantes para una gran parte del colectivo de los ciudadanos quienes se sienten a gusto, ya sea con cuadros, fotografías, esculturas o demás.

Por otro lado el arte moderno ha ocupado un gran parte del mercado mundial. Se trata del segmento más denso (se venden diez veces más obras modernas que antiguas) y el más rentable. En el 2011 la venta fue muy activa con 164.000 obras vendidas, récord de la década y el volumen de negocios resultó excepcional, con 6.067 millones de dólares

⁸ Wikipedia (2000). Información extraída el 14/08/2013 de http://es.wikipedia.org/wiki/Mercado_del_arte

⁹ Euronews (2004). “¿Cómo reacciona el mercado del arte a la crisis económica?”. Información extraída el 14/08/2013 de www.es.euronews.com/2013/04/19/como-reacciona-el-mercado-del-arte-a-la-crisis-economica



americanos, lo que equivale al 52,4% del producto de ventas mundial, incluyendo todos los períodos creativos.

La calidad de la obra de arte no puede ser medida según criterios estándar. Para el profesor de historia de arte de la Universidad Casa Grande, Saidel Brito, el arte no tiene el mismo valor para sus contemporáneos que para las generaciones futuras. Brito, Saidel (2010)

Para Marek Claassen la calidad del arte se basa en la calificación, y reconocimiento que tiene la obra en el mercado. Este sistema funciona de forma similar al sistema de citas en el campo de la ciencia. El reconocimiento de un científico aumenta de acuerdo al número de citas a su persona en publicaciones científicas. Ehrmann, Max (2011)

2.1.2. Marketing online

Internet constituye una de las mayores fuentes de búsqueda y conocimiento a nivel mundial, ya que es usado por millones de personas para estar conectados con personas de diferentes países y estar enterados de las noticias alrededor del mundo.

Como era de esperarse el marketing también tenía que dar el gran salto de las vallas publicitarias a las pantallas de los monitores. Esto empezó a producirse desde inicios de los años 90, ya que varias empresas se vieron en la necesidad de promocionar sus productos a través de sus páginas web. Al pasar de los años se fueron dando cuenta que esta estrategia era de gran ayuda, no solo para promocionarse, sino también para detectar las necesidades de sus potenciales clientes. San Juan, Antonio, (2001)

El marketing online es el medio por el cual se puede ofrecer y vender servicios y productos a un público que usa constantemente Internet y los servicios en línea. San Juan, Antonio, (2001)

Mediante esta técnica el usuario o potencial cliente puede adquirir más información de una manera más ágil sin tener que moverse de su casa o puesto de trabajo.



Título: Internet, Social Media,

Fuente: www.frogameni.com

Esta forma de marketing es de gran ayuda tanto para las personas que ofrecen sus productos o servicios como para las personas que los buscan, ya que mediante la interfaz y motores de búsquedas se puede discernir los gustos de cada persona, colocando entre sus publicidades las que más se relacionen a sus necesidades.

Los objetivos principales del marketing según el artículo publicado en la red a diario <http://www.rediario.es/articulos/estrategias-marketing-online.pdf> son:

- Posicionar la marca, realizar campañas de venta, test de mercado previo al lanzamiento de un producto o servicio, ampliarse a un mercado más grande y más diverso, internacionalizarse y recibir retroalimentación sobre los productos o servicios que se encuentran a la venta.
- La finalidad este tipo de marketing es aprovechar las oportunidades que ofrece Internet para potenciar las fortalezas de la empresa de una manera más eficiente y amigable con el



medio ambiente, ya que no se utiliza papel, carros o fábricas para realizar este tipo de publicidad.

El marketing online ofrece una gran gama de posibilidades y oportunidades para que una empresa crezca y cada día son más las compañías que utilizan este medio para captar la atención de personas que se relacionen con sus servicios o productos. Esta herramienta proyecta una gama infinita de oportunidades, donde no existe la distancia geográfica ni ninguna clase de impedimento para darse a conocer. Miletsky, Jason (2009)

Fases del Marketing Online

Según Kotler Philip (2003), “Los 80 Conceptos Esenciales del Marketing de la A a la Z”, para poder ejecutar un plan viable y exitoso de eMarketing se necesita crear acciones que permitan subsistir con éxito a corto, mediano y largo plazo:

- **Definición de los objetivos del plan:** Para empezar tenemos que dar respuesta clara de los objetivos que pretendemos llegar a corto, medio y largo plazo del nuevo canal en Internet. (venta de productos o servicios, posicionamiento de marca, captación de clientes potenciales)
- **Definición del target del producto o servicio:** Es imprescindible conocer en profundidad el target al que van dirigidos los productos y servicios que pretendemos promocionar o vender.
- **Análisis del mercado y la competencia en Internet:** Para desarrollar la estrategia a seguir, tenemos que analizar el mercado al que queremos dirigirnos en Internet, conociendo la competencia existente, para determinar las ventajas y dificultades que nos vamos a encontrar.



- **Definición de la estrategia online:** Una vez recabada y analizada toda la información anterior descrita, es el momento de plantearnos a desarrollar una estrategia online, **acorde con la estrategia offline** de la propia empresa.
- **Desarrollo del sitio web:** Para diseñar una página web de alto rendimiento en marketing online, necesitamos que sea **usable** (amigable para el usuario), que se pueda **indexar** (amigable para los buscadores), **sociable** (integrada con los social media); con una **arquitectura web** centrada en el cliente, no en el producto o servicio.
- **Analítica sitio web:** Para la mejora y optimización constante de todo el sitio web y la estrategia online, es imprescindible montar sistemas de medición para controlar todas las acciones realizadas y todo el tráfico que generan. Diferentes herramientas como **Google Analytics**, nos permite tener estos datos al momento, totalmente fiables.
- **Optimización o construcción de la base de datos (CRM) para la gestión de leads:** Disponer de unas bases de datos de clientes y posibles clientes, actualizada y segmentada correctamente es oro puro para cualquier empresa, siempre que se realice un seguimiento y gestión de los leads para llegar a producir ventas online u offline. Es una de las principales claves del éxito comercial de todas las campañas de marketing que pretendamos realizar.
- **Plan para atraer tráfico al sitio web:** Campañas y acciones Push, Pull y Promoción, trabajando para el corto, medio y largo plazo.

- **Plan para convertir tráfico y fidelizar:** Las conclusiones que obtengamos en períodos determinados sobre el análisis, la observación y la medición sistemática de todo lo que ocurre en el sitio web y las redes sociales en las que participemos, nos darán el camino correcto para mejorar y optimizar de manera continua nuestra estrategia en Internet.

Blogging como estrategia de marketing

Los blogs y los video blogs han inspirado a varias personas a exponer sus proyectos, crear sus negocios y eventualmente convertirse en personalidades de Internet. Son un medio que conecta a las personas y puede alcanzar un alto nivel de credibilidad por el hecho de que no es una sola persona la que controla el blog sino también son tomados en cuenta los comentarios y **feedback** de personas que interactúan en éste. Atecom (2013)

Caso de estudio:



Titulo: Logo Baka Gaijin,

Fuente: www.bakagaijin.net

Baka Gaijin, www.bakagaijin.net, es un blog de publicidad en el que se incluyen diariamente noticias y acontecimientos de publicidad y marketing japonés. Su autor es un español que ha sido invitado a varios eventos locales e internacionales con gastos pagados.



Por medio de estos eventos el público constituido por sus seguidores tiene la posibilidad de conocer a la persona detrás del **Blogger** e interactuar con ésta por medio de foros. En vivo, que es una experiencia muy diferente a la online.

Los **cosplayers** por otro lado, forman parte de una tendencia actual en dónde la gente se disfraza de un personaje ficticio. Utilizan sus blogs para subir sus sesiones de fotos, trajes y tutoriales. Eventualmente, si alcanzan un alto nivel de popularidad, llegan a ser auspiciados por grandes marcas con el propósito de que el público deje comentarios en sus blogs sobre las ropas, pelucas, y utilerías que les mandan. Los seguidores los leen, rankean y posiblemente pueden comprar directamente por recomendación de un vocero dentro de su medio de interés. Miletsky (2009)

Katherina Grillet, licenciada en Dirección de Relaciones Públicas y Marketing, en su sitio Web www.katherina-grillet.com ha reducido las características del marketing online en cuatro puntos:

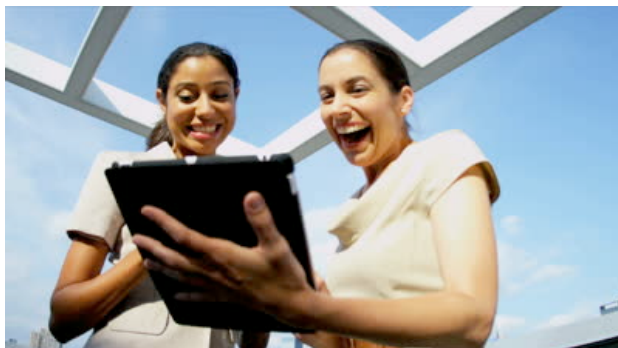
- No olvidemos que el marketing online trabaja para nosotros 24 horas al día, 7 días a la semana.
- Nos proporciona una visibilidad a nivel mundial, sin fronteras, abriendo nuestro mercado a un mercado global.
- Tiene la característica de generar ventas y puede llegar a conducir a ventas directas a través de Web.
- Gran capacidad de segmentación gracias a la facilidad de atacar un mercado específico gracias a herramientas como la **geolocalización** y otras. Grillet, Katherina (2012).

Según Alonso Manuel, en su libro sobre las Herramientas del marketing digital, (2007). El marketing online tiene diferentes herramientas que pueden ayudar a difundir de una manera más fácil y rápida el contenido:

Redes sociales: Ayudan a hacer viral nuestro contenido, como Twitter, Facebook, LinkedIn, entre otros.

Email: Es una de las mejores formas para mantenerse en contacto con los clientes habituales y los posibles consumidores de mi marca.

SEO: Con este se logra aparecer de forma “natural” en los buscadores de Internet, se lo emplea en gran medida para el contenido de las páginas web y al momento de usarlo en las redes sociales.



Título: Successful team

Fuente: www.footage.shutterstock.com

Relaciones públicas online: Al igual que las relaciones públicas, este departamento debe crear bases sólidas sobre su reputación y credibilidad en la Web, de esta forma al mismo tiempo que se va captando un nuevo público, se va haciendo más reconocida la empresa por su buena gestión.



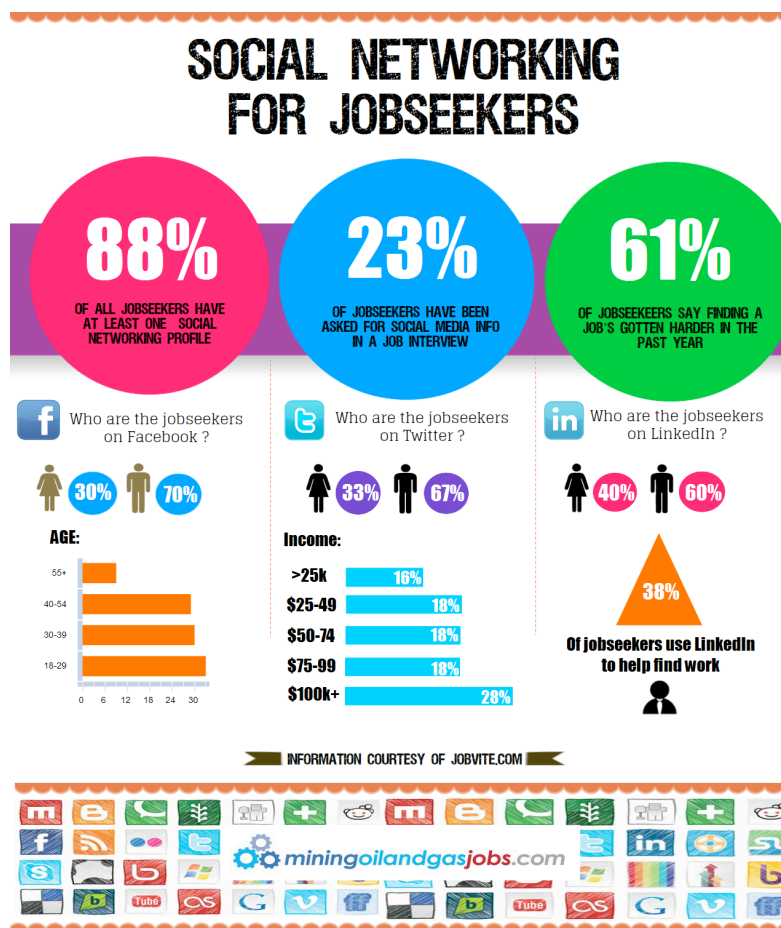
Contenido de marketing: Es el contenido que se encuentra dentro de nuestra página, con el que podemos utilizar palabras claves para que los usuarios nos encuentren de una forma más orgánica, sin tener que pagar.

Análisis web: Con este podemos analizar el tráfico de nuestra página; qué contenido es el que busca nuestro grupo objetivo.

Online Ads: Con éste se puede pagar para que los usuarios nos encuentren de una manera más fácil utilizando palabras claves.

Social Networking: Es una manera para atraer todo tipo de audiencias, construyendo comunidades de distinto tipo.

Hay todo tipo de intereses, aficiones y gustos. La comunidad online a la que un individuo pertenece no necesariamente busca proveerle un servicio o producto sino más bien que se sienta a gusto en ese lugar pues se encuentra con personas similares. Uno puede llegar a conocer mucho de los consumidores de su grupo objetivo por medio de sus hábitos, el Internet sigue siendo un lugar de esparcimiento donde existe **Google** el buscador más grande del mundo. Silvio José (2007).



Título: Social Networking Jobseekers

Fuente: www.visual.ly

En la actualidad se utilizan las redes sociales para aproximarse no a un posible cliente sino a un ser humano con el que se crea una relación a largo plazo.

Las marcas y las empresas ya no se concentran en ser algo inalcanzable y de prestigio sino en interactuar con sus consumidores, conocerlos y llegar a ser sus amigas. Como por ejemplo el caso de Taco Bell USA que responde todos los tweets de sus seguidores y tiene una amistad bastante conocida online con el artista Drake Bell. Ambos son marcas en potencia, ambos se dirigen al mismo grupo objetivo e interactúan conjuntamente sin que suene ni parezca negocio pues la relación y comunicación que han fomentado es real. Se



basa en dos personas que pueden comunicarse sin tener que verse el rostro vía computador. Silvio José (2007)

Y esa es precisamente una de las ventajas y desventajas del ordenador. Internet es un arma de doble filo y hay que saber bien como usarla.

2.1.3. Interfaz de la web y experiencia del usuario

Según Finelli Fernando (2011) es su artículo “Web, las 10 reglas heurísticas de usabilidad de Jakob-Nielsen”. La interfaz web son elementos gráficos que permiten al usuario acceder a los contenidos, navegar e interactuar. Para lograr que un usuario se quede y vuelva, el diseño de la interfaz es importante.

Cuando accedemos a alguna de las muchas fuentes de información, desde los simples libros hasta los ordenadores, encontramos que la información contenida está organizada de forma tal que puede accederse a los contenidos con **facilidad**.

El concepto de interfaz es muy amplio y se refiere a todo sistema que permite el contacto y la funcionalidad entre dos sistemas diferentes.

La interfaz web es el conjunto gráfico que permite la presentación y la navegación del sitio. Esto se consigue con la inclusión de elementos gráficos comunes a toda la Web que son estándares, haciendo que los usuarios tengan completo control sobre las funcionalidades del sitio desde el momento mismo de entrar a él sin que para ello deba tener amplios conocimientos ni preparación anterior alguna.

Una página web puede contar con los mejores contenidos en el género que se desarrolla, pero indefectiblemente fracasará si su interfaz no permite un rápido y cómodo acceso a los mismos por parte de los usuarios. Por el contrario, una página web cuyos contenidos sean



de menor calidad (sin que éstos sean malos, por supuesto) pero cuya interfaz permite que sus usuarios naveguen en forma sencilla, tengan acceso en forma inmediata al contenido que desean e interactúen en forma sencilla, tendrá un mayor éxito.

El padre de la usabilidad web actual, Jakob Nielsen, expone que lo habitual es que un usuario no lea con detalle ni siquiera una mínima parte de los textos de una página web. En su lugar, y por economía de tiempo, el usuario se limita a hojear la página. Es decir, el usuario realiza un rápido ‘barrido visual’ de cada página buscando elementos que llamen su atención. Por tanto es fundamental la utilización de elementos como:

- Palabras resaltadas mediante negrita y cambios de color o de tamaño. En este sentido los hipervínculos actúan como elementos de atracción visual pues se destacan del resto del texto.
- Listas de elementos con viñetas o numeradas.
- Títulos de sección y titulares breves intercalados (también llamados 'ladillos').

Según Nielsen, debido a esta economía de lectura, el contenido de un texto debe organizarse correctamente para ganar la atención del lector. Por ejemplo las ideas más importantes deben aparecer al principio, y luego la argumentación de las mismas. De esta forma nos aseguramos de que el posible lector recuerde mejor la información.

Nielsen recomienda usar menos del 50% del texto usado habitualmente en una publicación escrita. Los usuarios se aburren con los textos largos. Los párrafos deben ser cortos, de dos o tres frases únicamente y muy directos en su estilo.



Por otro lado, asegura que los usuarios aprenden pronto a ignorar los mensajes publicitarios exagerados, incluso cuando intentan aparecer como información objetiva camuflados en el texto.

Experiencia web

En el libro de Nielsen, Jakob y Piernice Kara (2010). “Eye tracking, Web usability”, nos dice que la interfaz web, que comprende el diseño (cómo se va a ver y sentir la página web) debe ir acompañado de la experiencia web. No se puede diseñar algo sin que sea fácil la lectura y podamos adquirir lo que buscamos de los usuarios que visitan la interfaz web; para esto existen un sinnúmero de reglas asociadas a la Web que manifiestan que si el usuario visita una página web y no encontró lo que buscaba en los primeros 15 segundos, se va y puede que nunca más regrese.

Por esta razón se debe aplicar las reglas de experiencia web: de fácil lectura, imágenes, botones de acción, formulario de contacto galería y una navegación limpia. De esa manera ‘enamoramoss’ al usuario con nuestra página web.

La idea es que crear un prototipo para la página web de ilustradores, con la interfaz ilustrada que tenga que ver mucho con los trabajos que las empresas podrán ver y contratar. La experiencia web va a ser dirigida principalmente a ilustradores por esa razón es necesario contar con un botón de registro para los ilustradores, donde una vez registrados puedan acceder a crear su portafolio y buscar trabajos en su campo laboral.



Un ejemplo de interfaz web es la página de free lance de Argentina www.workana.com

Título: Inicio Workana

Fuente: www.workana.com

2.1.4. Web Art y su estética

Internet se ha convertido en una gran plataforma que permite que millones de personas puedan exponer sus productos y servicios a la disposición de todo el mundo y el arte no ha sido ajeno a esta gran oportunidad.

Gracias a su uso y alcance Internet permite que miles de artistas puedan dar a conocer sus proyectos en las diversas plataformas en las que se decidan mostrarlos, permitiendo que cada vez se hagan más conocidos y capten el interés de millones de internautas.

En una entrevista que la canadiense Joanne Lalonde, directora de Estudio y Práctica de las Artes de la Universidad de Quebec, en Montreal, al medio LaNacion.com, ésta asegura que no se tiene la distancia histórica que se necesita para categorizar los trabajos hechos en la Web, y que tampoco se tiene una idea global de todos los trabajos realizados. Diario La Nación (2006)

Para esta especialista la interactividad es absolutamente necesaria ya que es la condición básica del Web Art.

El Web Art es una forma de ilustraciones digitales distribuidas a través de Internet. Por este medio el arte se sale de lo convencional ya que sus obras, en lugar de estar exhibidas en un museo o galería, pueden ser vistas por todas las personas que cuentan con acceso al Internet. Raffo, Luigg (2013)



Título: How to Oil Paint and Draw Fine Art Video Course

Fuente: www.webartacademy.com/how-to-oil-paint-and-draw-fine-art-video-course

Desde la aparición de las computadoras algunos artistas se han planteado la necesidad de investigar en este medio, en especial frente a la puesta en funcionamiento de Internet, que posibilitó la comunicación y el envío de sus producciones en forma rápida y económica. El e-mail, la forma más extendida de comunicación para todo aquel que estaba conectado,



ofrecía un medio donde dialogar, traspasando las fronteras internacionales, instantáneamente, desde cualquier parte del mundo. Tadla, Mariela (2007)

El artista tiene la opción de crear interacción con las personas que observan sus trabajos, esta es la ventaja que ofrece el Web Art ya que su obra, antes de ser creada en un medio más convencional, tiene la posibilidad de ser probada ante su audiencia.

De la mano del Web Art se ha hecho público el Net Art, que está pensado para ser experimentado online y para el cual la tipología de la Network es, de alguna manera, integral o fundamental. Esto quiere decir que el arte que se cree estará destinado exclusivamente para quedarse en Internet y esta será su mejor forma de difusión.

Las obras que se crean exclusivamente para la Web tienen como fin explotar al máximo la especificidad del medio: su potencial de comunicación y su interacción con los usuarios para que estos puedan disfrutar la conjugación de las imágenes, textos y sonidos. Su característica principal, como en cualquier obra de arte, es que sea innovadora y que pueda abarcar todo el contenido posible, para que este hable por sí solo. Bau, Jason (2008)

Las personas que visitan estos sitios web, por lo general son subscriptores de correo, que es un medio masivo de comunicación. En estos portales se exponen diferentes tópicos tales como contenidos para niños, moda, gastronomía, educación, música, deportes, entre otros. Ésta es una de las mejores formas de hacer viral el trabajo del artista, al igual que el producto, ya que al enviar e-mails de forma masiva con una campaña o publicidad de la marca hace que este medio pueda ser visualizado por muchas personas que a la vez comparten la información ya se vía e-mail o compartiendo en las redes sociales, esto ayuda a hacerse reconocido en el medio en el que se desenvuelve.



2.1.5. Los artistas ilustradores y la red

“Posiblemente si se estudiara de una forma individualizada y exhaustiva la formación recibida por los ilustradores e ilustradoras hasta un pasado muy reciente, veríamos que la proporción de autodidactas es notable por no decir mayoritaria”¹⁰

Los ilustradores son artistas gráficos que utilizan la ilustración para mejorar un comunicado escrito o verbal, dándole un concepto más amplio de lo que se quiere decir.

Las personas que se dedican a la ilustración realizan trabajos, por lo general, para libros de niños, publicidad, periódicos, revistas y la web. Con esta última ha tenido una gran complicidad ya que gracias a los programas de diseño los ilustradores tienen la facilidad de producir más variedad y en mayor cantidad.

Las ilustraciones son imágenes asociadas con el texto al que acompañan de manera visual lo que se quiere dar a conocer. Esto quiere decir que la ilustración también tiene su propio significado, esto lo podemos ver desde los inicios de mosaicos religiosos y manuscritos medievales. Carvajal, Helena (2010).

Gracias a las nuevas tecnologías los ilustradores pueden dar a conocer sus trabajos mediante las diferentes plataformas web que existen. Esta fusión es de gran ayuda para los artistas que recién se están iniciando, ya que su trabajo puede ser valorado y conocido por miles de personas que compartan su mismo interés.

Pero para poder obtener una mayor difusión y credibilidad sobre nuestro producto, es necesario contar con ciertos aspectos necesarios que los menciona Katherina, Grillet (2010).

¹⁰ Hernández, Felipe (2003). *Libro Blanco de la Ilustración Gráfica en España*. Madrid: FADIP p. 57



La credibilidad es un aspecto fundamental al momento de dar la primera impresión a nuestros clientes o lectores, ya que nunca se tienen una segunda oportunidad para poder darles un contenido muy original.

- La usabilidad de nuestros trabajos es fundamental para nuestros posibles clientes, ya que no solo utilizaran nuestro trabajo para verlo, sino que también pueden utilizarlo para campañas publicitarias y demás medios de difusión, por eso la vitalidad de no ser simplistas en cada proyecto.

CAPÍTULO III

SITUACIÓN LOCAL DE LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA

3.1. La realidad de nuestra industria cultural global

En países desarrollados como Francia, Gran Bretaña y los Estados Unidos contaban ya en el primer tercio del siglo XX con una producción elevada de publicaciones de todo tipo, con una prensa poderosa e influyente y con técnicas publicitarias relativamente elaboradas, y también con sistemas educativos de gran cobertura que demandaban un material didáctico y literario de buen nivel. Sin embargo el pasado endeble de la industria cultural en el Ecuador no ha permitido que la ilustración gráfica se posicione en el mercado de la manera que debería (a diferencia de lo ocurrido en los países antes mencionados).

“De una forma lógica y progresiva las escuelas de arte de esos países fueron incorporando el diseño gráfico y la ilustración como especialidades con sus niveles y titulaciones correspondientes. No de una sola vez, porque entretanto tuvo que darse un proceso de diferenciación entre la práctica específica del diseño gráfico y la de la ilustración. Pero ya



en los años 70 todas las disciplinas artísticas ligadas a la edición y a la comunicación, tenían su correspondiente aprendizaje académico en numerosas escuelas como la de Artes Visuales de Nueva York, el Instituto Politécnico de Milán o la escuela de Arte de Estrasburgo, por citar algunas.”¹¹

“La ilustración gráfica dentro de la industria cultural”¹² en el país no tiene unas bases sólidas, ya que no está considerada como una forma de creación artística y en el ámbito laboral se encuentra desvirtuado el concepto y los preceptos.

Existen varias asociaciones de ilustradores en Ecuador que se encargan de informar y ayudar a ejercer los derechos de estos artistas, pero no tienen la opción de promocionar su trabajo en el campo laboral, no existe un espacio en el cual los ilustradores puedan tener un nexo entre empresas interesadas en su trabajo y ellos. Pero aun así existen asociaciones como: Ilustres ilustradores, Girándula, Ilustradores ecuatorianos, Asociación de Ilustradores Profesionales, son algunas de las que trabajan directamente con los artistas gráficos.

También existen algunos incentivos y reconocimientos que diferentes entidades ofrecen a los ilustradores gráficos del Ecuador, el problema es que son poco difundidos.

El premio al mejor libro cultural ilustrado, otorgado por el Ministerio de Cultura, el Premio Nacional de Ilustración Infantil “Darío Guevara Mayorga”, premio Euskadi de

¹¹ *Op. cit.* p. 57

¹² El término “industria cultural” fue empleado por primera vez por los teóricos de la denominada Escuela de Frankfurt, M. Horkheimer y Th. W. Adorno en el libro *Dialéctica de la ilustración* (1947), para indicar el proceso de reducción de la cultura a mercadería. La industria cultural es definida por los teóricos alemanes como una “fábrica del consenso social”. En general, más allá de esta posición crítica, las industrias culturales se pueden definir como las producciones seriales y comercialización de bienes y servicios para el consumo cultural (disfrute y generación de sentido simbólico) en los ámbitos de la cinematografía, la editorial, los medios de comunicación, la música y las nuevas tecnologías de la información y comunicación.



ilustración literaria, el Concurso nacional de ilustración son algunos de los galardones por los que compiten los ilustradores a nivel nacional y que tiene un reconocimiento económico. Además, hay concursos de cine que dentro de las categorías que contemplan cuentan con una sección para la ilustración, tanto en lo que se refiere a los afiches como por los aportes a la cinta concursante.

Luego de la convocatoria a un grupo focal de 50 estudiantes de diseño e ilustración de la Universidad Católica de Guayaquil, se concluyó que en el Ecuador no existen muchas escuelas especializadas en ilustración gráfica. Las escuelas de Bellas Artes no ven a la ilustración gráfica como una carrera individual, autónoma. Además la mayoría de ilustradores gráficos ecuatorianos con gran trayectoria en el medio tienen una formación autodidacta, se formaron en el día a día y perfeccionaron su técnica mediante el trabajo empírico.

Según un estudio realizado a 60 personas por la sección de Cultura de Diario El Telégrafo, publicado en un reportaje denominado *La ilustración gráfica ¿es arte o solo una profesión?*¹³ la proporción de profesionales de la ilustración con estudios de arte –y también de diseño gráfico en los últimos 20 años – fue aumentando sensiblemente antes de la implantación de estudios específicos, como uno de los resultados de la masificación escolar y universitaria, pero nunca alteró aquella proporción básica en favor del autodidactismo, ni sobre todo, la idea de que ilustrar estaba más cerca del accidente desafortunado que de una libre opción creativa y profesional.

¹³ Redacción Cultura. "La ilustración gráfica ¿Es arte o solo una profesión?". El Telégrafo. 03 Junio. 2012. Diario El Telégrafo. 25 Septiembre 2012 . Información extraída el 15/01/2013. <http://www.telegrafo.com.ec/cultura1/item/la-ilustracion-grafica-es-arte-o-solo-una-profesion.html>



Uno de los factores decisivos que explican este hecho es la división ideal de la creación artística entre artes mayores y menores, que subsiste todavía con la tenaz persistencia de todos los anacronismos. Aún hoy y para muchos, una tela colgada en la pared o una video instalación, están investidas en sí mismas de una dignidad mayor que la imagen reproducida en un libro, un periódico o un cartel, o la que se proyecta en un cine.

Por tanto durante mucho tiempo, la ambición de una carrera artística excluyó la práctica de la ilustración, terreno reservado a los aficionados, *“o a los fracasados al creer de muchos, hasta el punto de que no pocos ilustradores vivían su trabajo con un notable sentimiento de inferioridad”*¹⁴, tal como lo dijo en una entrevista el ilustrador ecuatoriano Alberto Ruiz*, fundador de Brandstudio, un sello editorial (en Estados Unidos) que nació como una respuesta a las casas editoriales tradicionales y los intermediarios, en la que se reconoce el trabajo del ilustrador y se respeta la libertad de creación.

Pero existen dos centros académicos que impulsan fuertemente la relación ilustrador-empresa: la Universidad Casa Grande, en Guayaquil, y la Universidad San Francisco de Quito, en Quito.

Estos dos centros de estudios superiores han trabajado durante años con empresas que necesitan de los servicios de ilustradores para crear un nexo que permita acceder a los artistas gráficos a campos laborales más consolidados. Sin embargo, estos convenios y proyectos la mayoría de veces sólo admiten a estudiantes de estas instituciones.

¹⁴ Arroyave Noris. Me preocupa la forma y no repetirme. Diario El Telégrafo 03 Junio 2012: 1. Editogran. 25 Septiembre 2012. Información extraída el 15/01/2013.
http://www.telegrafo.com.ec/index.php?option=com_zoo&task=item&item_id=41316&Itemid=30.

*Alberto Ruiz es ilustrador guayaquileño, pero a los 18 años emigró a Nueva York. Es un referente para muchos ilustradores gráficos en el país ya que su trabajo se encuentra bien posicionado en el mercado anglosajón.

3.1.1. Mercado laboral del ilustrador gráfico

La industria gráfica en el Ecuador ha tenido un crecimiento en los últimos diez años de forma empírica. El mercado apuesta en la actualidad por profesionales en el área de diseño gráfico para satisfacer las necesidades que las empresas plantean, sin embargo la ilustración gráfica es un área que no se encuentra consolidada como tal y sigue siendo vista como una “sombra” ante el diseño gráfico. No posee individualidad y su campo de acción es desconocido por la mayoría de empresas que solicitan este tipo de trabajos.

En el mercado laboral el área de la ilustración gráfica no se encuentra definida y esto tiende a confundir al mercado de los ilustradores, ya que suelen enmarcar a la ilustración con el diseño gráfico como una misma actividad, sin conocer las diferencias que existen entre el diseño grafico y la ilustracion, por ende el trabajo del ilustrador no es valorado ni apreciado como tal. La ilustración es un arte que está relegado en el país por no darse a conocer per se. Universidad ESPOL (2008)

Es por esto que el artista al momento de promocionar su actividad profesional debe mostrar un portafolio extenso de todos sus trabajos, de preferencia impresos en papel de buena calidad, ya que esto muestra como se ve el producto final, o como se lo encuentra directamente en el mercado.

*“La clave para la promoción positiva es asegurarse de que toda la comunicación este enfocada a un público concreto. Por esto es necesario la creación de una lista actualizada de posibles clientes es tan importante como crear un material positivo y que merezca la pena promocionar.”*¹⁵

¹⁵ Zeegen, Lawrence (2006). *The Fundamentals of Illustration*. Londres: Crush p.65



3.1.2. Oportunidades y dificultades del trabajo del ilustrador artístico

Un ilustrador ecuatoriano puede conseguir oportunidades laborales dentro de las áreas de comunicación. Uno no estudia exclusivamente ilustración, se especializa en eso, pero antes pasa por diferentes etapas y debe estudiar materias como escultura, fotografía, gráficos, pintura, impresiones, edición, etc. Todas estas actividades están relacionadas cuando se trabaja en algo tan inclusivo como la comunicación.

Como se mencionó anteriormente, es frecuente pensar que un ilustrador se decide por dedicarse y estudiar la ilustración como primera opción. Varios ilustradores desmienten esta idea. Si bien en la mayoría de casos quienes se dedican a la ilustración lo han hecho inicialmente como hobby, por lo general su afición se deriva de algo más. El ilustrador Budi Satria, (http://allmightys.com/store/designers/budi_satria_kwan) de nacionalidad indonesia, quien trabaja desde 1994, explica que inicialmente pensaba especializarse en textiles y diseño de moda. Como ilustrador se puede aplicar a trabajar para una empresa o ser freelance. En el caso de Amanda Hall, con su tiempo y trayectoria dentro del negocio, puede darse el lujo de pasar a un trabajo estacionario de oficina a ofrecer sus servicios freelance y trabajar desde su estudio en su hogar. Trabajar como ilustrador freelance (o netamente como freelance en cualquier ámbito) puede ser un arma de doble filo; si bien uno se maneja a su medida y se permite aceptar como rechazar trabajos según como guste, existe el contra de que trabaja bajo comisión por horas, por lo que el nivel de atención y compromiso es mucho más importante que el de ir a un horario establecido de oficina.



Título: Dios Esta Loco

Fuente: www.cinismoilustrado.com

Un referente y caso de éxito de un ilustrador freelance que difundió y distribuyó gratuitamente su trabajo para después ser contratado por diversas empresas, es Eduardo Salles, autor de "El espíritu de los cínicos" (www.cinismoilustrado.com).

"Me pasa que las ideas más creativas se me ocurren cuando estoy lejos del estudio, en un ambiente relajado y coincidentemente lejos del escritorio de trabajo". Hall, Amanda (2007)

Para los ilustradores de larga trayectoria que están dentro de la industria, el mayor inconveniente o "desventaja" con la que se han de topar es la transición del medio tradicional al digital. Casos como el de Amanda, que en ciertos momentos prefiere lo digital por cuestiones de poder adaptar su trabajo a un nivel digital vs. el inconveniente de

la calidad y resultado final del producto, fue advertir que los pequeños detalles le llevaban más tiempo en los medios digitales que realizarlos a mano.



Título: The Lyon Classic

Fuente: www.gillianmcclure.blogspot.com

Según Fernández Coca en su libro *El Arte de la Ilustración*. Del concepto al éxito, hay que tener presente que en la actualidad el concepto de ser ilustrador ha cambiado de lo que era hace 20-30 años. Este escenario tiene dos lados. Mientras que en el pasado únicamente se utilizaba la ilustración con medios educativos hoy en día se ha abierto toda una gama de posibilidades para quien se quiere dedicar a esto: El ilustrador puede crear escenarios para un videojuego, colaborar con animadores para el diseño de un corto, conceptualizar personajes, inclusive estilizar una página web, ilustrar los íconos para las páginas web,



aplicaciones u otros medios de difusión en masa en línea. No todo tiene que estar ligado a las computadoras o altas tecnologías, los oficios de los ilustradores que han sido una constante han sido los de crear imágenes y contenidos gráficos para una revista o periódico, diseñar tarjetas de ocasión o conceptualizar personajes. La gama de oportunidades cambia, cuando se ponen en comparación los salarios vs. la expectativa que tiene el ilustrador de ganar lo que cree que amerita su trabajo. Como sucede en la mayoría de carreras de comunicación, hay gente que sin haber cursado estudios académicos se dedica a realizar el mismo trabajo que un graduado; por lo tanto existe una innumerable competencia. La variedad de empleos que se ofrecen para un ilustrador también está determinada por la variedad de empleadores que existen dentro del medio: gente que puede valorar realmente lo que uno hace, que tiene conocimiento de todo el proceso que debió haber seguido el ilustrador hasta conseguir el producto final, y gente que simplemente desea de cumplir con una tarea laboral.

David Schmitt dueño y autor de la página Shmoop (www.shmoop.com), página dirigida a estudiantes universitarios comunicadores, explica que el desempeño y la remuneración de un ilustrador tiene que ver con la dedicación que uno le ponga; especialmente si se trata de un trabajo freelance. "Ayuda también, que no se limiten únicamente ilustrando; si dibujas probablemente pintes. Has de tener alguna otra habilidad que te permita atacar a los mercados de diferentes maneras en vez de sólo una." Schmith (2008)

Otro problema común que existe dentro del trabajo de un ilustrador es la desvalorización de su trabajo. Esto varía de cliente a cliente con el que se está trabajando. Es muy común



dentro de nuestro país y especialmente si se trabaja freelance, que el empleador no sepa un ápice sobre ilustración y conceptos básicos acerca del tema. Por lo que al entregar el arte final, si éste parece ser simple, la primera queja que salta es: "¿Por qué estoy pagando tanto por esto?". Aquella actitud, no solo desprestigia todo el esfuerzo y trayectoria del ilustrador que realizó la pieza sino que también es un golpe en el ego, que directa o indirectamente afecta su herramienta de trabajo: su cerebro.

Existe una duda, más que un problema, que consiste en plantearse si un ilustrador profesional necesita un estilo particular. Nate Williams, ilustrador inglés, contribuye al tema manifestando que muchos artistas tendrían dificultades apegándose a un solo estilo porque esto iría en contra de la naturaleza exploratoria del artista; se estaría limitando a una sola voz. *Rétate a ti mismo y encuentra varias formas de expresarte que sigan siendo enteramente tuyas, sé versátil, profesional y buen orador.* Williams (2010).

En cuanto a exponentes ecuatorianos ilustradores-comunicadores, tenemos por ejemplo a Eddy Vivar quien realiza todas las ilustraciones de Diario Extra y es conocido como "El Peterete". Trabaja en un medio de comunicación, impreso y masivamente consumido llegando al punto de tener reconocimiento dentro del medio (editoriales de prensa) como de los lectores que identifican sus ilustraciones. Otro caso conocido es del guayaquileño Iván Bernal "Berni", conocido principalmente por su obra "FUMANCHU" corto animado que tuvo su apogeo en el 2008-2009 en el boom de los shows online. Bernal en la actualidad trabaja como ilustrador de la agencia Koenig & Partners, premiada por su creatividad y procesos internos; trabaja también para la empresa con la comisión de un comic que relata

el día a día de una agencia de publicidad: “El Kiente”. Bernal, Iván (2009).



Título: El Kiente

Fuente: www.elkiente.blogspot.com

Si bien puede ser difícil llegar a fin de mes, la ilustración puede ser una carrera gratificante, maravillosa y atractiva si uno es capaz de hacer que funcione. Cada proyecto será un nuevo reto y una experiencia totalmente inédita. Un ilustrador puede conseguir trabajo en cualquier medio de comunicación, impreso o digital en vista de que se pueden requerir ilustraciones para reemplazar a las fotografías, por así decirlo. La actividad con mas demanda, y con mejores oportunidades dentro del país es le publicidad.

CAPÍTULO IV

RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN

4.1. Resultados de la encuesta realizada a los estudiantes universitarios y responsables de las empresas que emplean a ilustradores gráficos

(Revisar ANEXOS)



La metodología aplicada es cuantitativa debido a que se realizó un sondeo de las percepciones de la ilustración sobre el diseño gráfico entre estudiantes universitarios. Y cualitativa porque para comprobar o desmentir estas percepciones se realizaron varias entrevistas a expertos ecuatorianos y consultores extranjeros en temáticas sobre lo que es freelance y modalidad de empleo.

Se eligió una muestra no probabilística para el sondeo, ya que el grupo a estudiar contaba con características determinadas.

La investigación es exploratoria ya que, cómo mencionan Hernández y Fernández en Metodología de la Investigación *“Los estudios exploratorios se efectúan, normalmente, cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes.”*¹⁶. El objetivo principal de esta investigación es establecer los términos generales bajo los cuales los ilustradores y diseñadores gráficos se desenvuelven en el Ecuador, al menos de esta década. Como mencionan Hernández y Fernández *“Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, -comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis”*¹⁷.

Ambas metodologías son necesarias para poder obtener los datos para llevar a cabo este proyecto. Cuantitativamente se utilizó el sondeo. Según explica Hernández Sampiera en su libro Investigación Científica, el sondeo consiste en un grupo de personas respondiendo un pequeño grupo de preguntas medidas por una variable en especial a estudiar. Sampiera

¹⁶ Hernández, Felipe (1997). *Metodología de la Investigación*. Madrid: FADIP p. 70.

¹⁷ Hernández, Felipe (1997). *Op. cit.* p. 71.



(2004). Otros datos para complementar el conocimiento general son extraídos de instituciones confiables como lo son el Municipio de Guayaquil y el INEC.

En la investigación cualitativa, que es apropiada pues nos permite "*entender el significado que atribuyen las personas a sus vidas y experiencias*" Bonilla-Castro (1997) se optó por emplear las siguientes técnicas: entrevistas a ilustradores conocidos en el medio local y nacional, fijándose especialmente en la trayectoria de su carrera y la percepción de su trabajo. La entrevista es la forma más puntual e indicada de recolectar este tipo de información pues se puede amoldar al interés que se desea abarcar "*su flexibilidad de diseño y sensibilidad al contexto permiten ir estructurando y modificando la pregunta a lo largo del proceso*". Castro Bonilla (1997)

A partir de esto se puede guiar la entrevista con el enfoque más conveniente al momento de generar preguntas improvisadas mientras se da la conversación.

El sondeo se realizó a 25 estudiantes universitarios para captar como perciben la ilustración y el diseño gráfico como carreras profesionales y maneras de sustentarse. Un 68% afirmó saber la diferencia entre diseño gráfico e ilustración, tema tocado anteriormente en el capítulo IV, cuando se mencionó que los clientes no toman en serio el trabajo individual pues creen que las dos disciplinas son la misma cosa.

Entre los estudiantes encuestados, se destacaron las páginas web donde los ilustradores utilizan para postular sus trabajos: Workana (www.workana.com), Nubelo (www.nubelo.com) y Freelancers (www.freelancers.com). Siendo freelancers la más

conocida últimamente por su aplicación en Facebook, muy similar a la de Multitrabajos (www.multitrabajos.com)

Cuadro de muestreo

4.1.1. Tabulación e interpretación de las encuestas

1- ¿Sabes la diferencia entre ilustración y diseño gráfico?

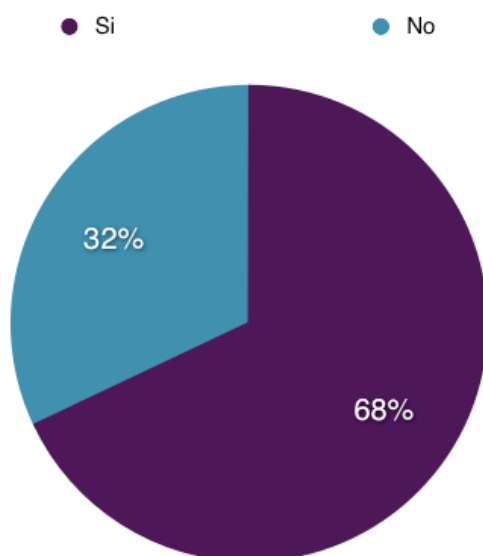


Gráfico 1: diferencia entre ilustración y diseño gráfico

Fuente: Autor

Comentarios: El 68% cree saber la diferencia entre ilustración y diseño gráfico.

La ilustración está representada con la ilustración editorial, ilustración infantil, e incluso algunos mencionaron las ilustraciones médicas.

El 32% de los encuestados no saben la diferencia entre ilustración y diseño gráfico, piensan que es lo mismo, o que incluso la ilustración es un estilo del diseño gráfico.

2- ¿Cuándo piensas en ilustración, qué se te viene a la mente?

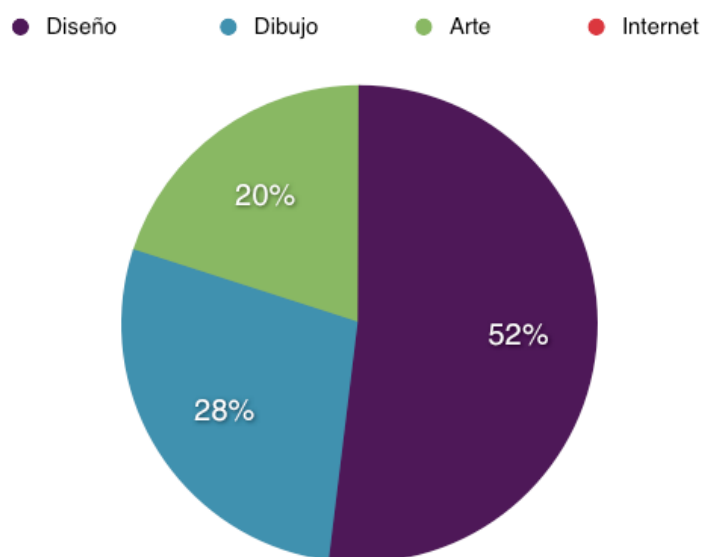


Gráfico 2: Idea de Ilustración

Fuente: Autor

Comentarios: En esta pregunta me di cuenta que un 52% de la gente aún relaciona a ilustración con diseño, ya que piensan que el diseño también tiene características de dibujo y lo asocian con arte.

El 0% no asoció la ilustración con el Internet, ya que lo ven como un medio de difusión, pero no de creación.

3- ¿Crees que hay un amplio mercado para los ilustradores gráficos?

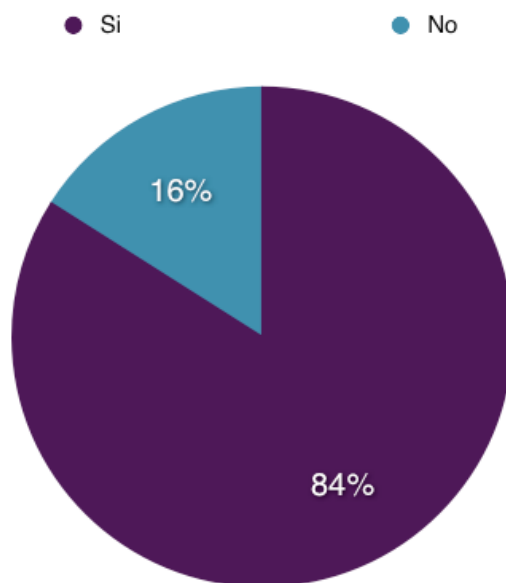


Gráfico 3: Mercado para los ilustradores gráficos

Fuente: Autor

Comentarios: El 84% piensa que la ilustración es un mercado que necesita ser explotado para que la gente aprenda la diferencia y descubra los medios de difusión que la tecnología actual les ofrece para exponer sus trabajos. Algunos mencionaron que los museos ya no son un medio para que un artista dé a conocer su trabajo, por el contrario, consideran que Internet les ofrece la posibilidad de que se conozcan sus trabajos masivamente.

El 16% piensa que no existe campo laboral para los ilustradores, ya sea por la economía actual, o la competencia que existe entre profesionales.

4- ¿Crees que el Internet es una herramienta para que los ilustradores den a conocer sus trabajos?

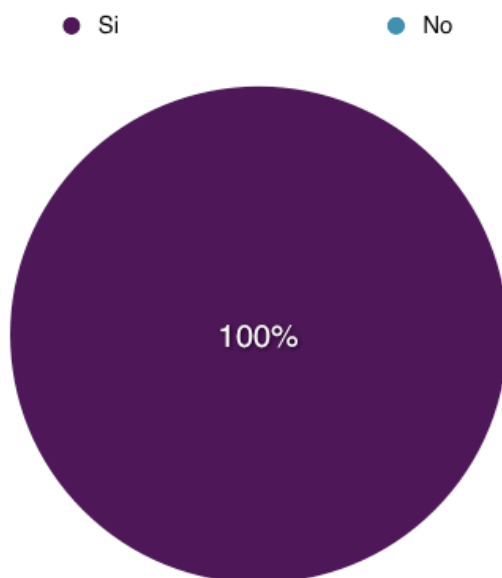


Gráfico 4: Internet herramienta de trabajo

Fuente: Autor

Comentarios: el 100% piensa que en la actualidad Internet es un medio de difusión masivo, no solo las páginas web, blogs, sino las redes sociales ayudan a que un artista pueda tener muchas propuestas de trabajo.

5- ¿Conoces páginas web que ayuden a los ilustradores independientes a conseguir empleo por Internet?

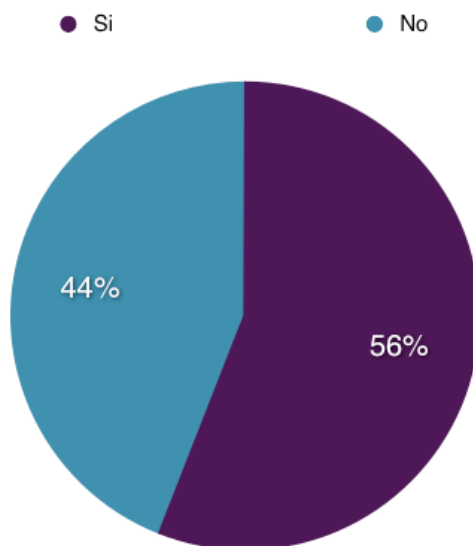


Gráfico 5: Plataformas web freelancers

Fuente: Autor

Comentarios: El 56% de los encuestados mencionaron paginas como www.elance.com, www.nubelo.com, www.workana.com, www.freelancer.com también mencionaron que existen blogs donde se puede publicar un perfil como artista, sin embargo este medio no ayudaba a los ilustradores a conseguir trabajos.

El otro 44% piensa que Internet no es un medio para que un ilustrador obtenga un empleo, al menos que sea un medio donde puedan publicar su portafolio, y esperar a ser llamados por una empresa para trabajar bajo un contrato, con horas de oficina.

6- ¿Crees que el trabajo de estos ilustradores es valorado?

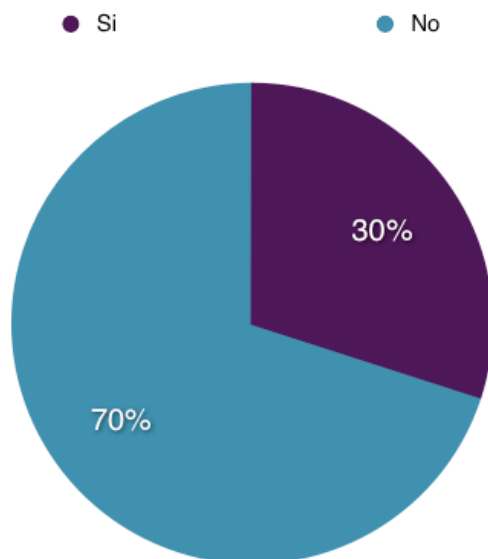


Gráfico 6: Trabajo valorado de ilustradores

Fuente: Autor

Comentarios: El 70% piensa que los artistas independientes no están obteniendo una remuneración justa por su trabajo. Esto se debe a que no todos los profesionales tienen conocimiento de cuanto vale su trabajo o cuantas horas les toma realizar un proyecto, por esta razón trabajan con precios fijos y con frecuencia el cliente pide muchos cambios no estimados en la cotización, esto hace que el ilustrador termine trabajando más horas por menos dinero.

El otro 30% piensa que está bien lo que les pagan ya que no es una “ciencia” y existen muchos profesionales que necesitan trabajar. Yo pienso que es verdad, no es un ciencia, pero vende, y la creatividad cuesta y mucho.

7- De los sitios web que conoces (en relación a las preguntas anteriores) ¿cuál te ofrece mayor seguridad?

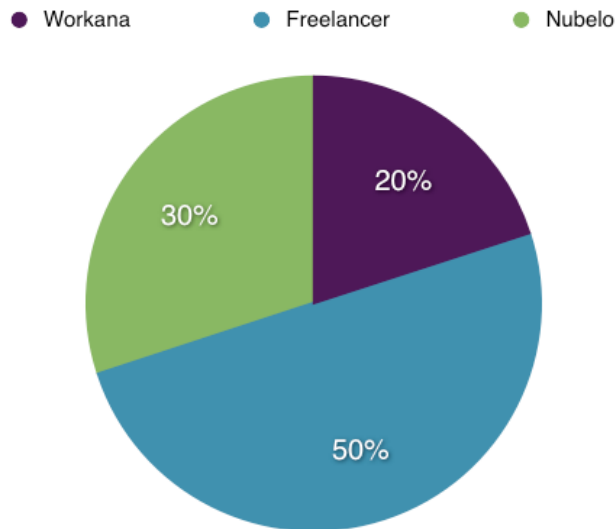


Gráfico 7: Plataformas conocidas para freelancers

Fuente: Autor

Comentarios: El 50% de los encuestados está a favor del freelance y cree que la plataforma tienen un mecanismo avanzando en la comunicación entre artista-cliente, pues no solo ofrece una comunicación segura sino protege los proyectos de los profesionales que saben que si son contratados serán pagados por su trabajo.

El 30% asegura que Nubelo es un sitio dinámico, que protege los derechos de los artistas, ofreciendo un medio seguro de trabajo. También mencionaron que Nubelo califica a tanto a los profesionales como a los clientes.

El 20% de los encuestados opina que Workana, les da seguridad en los proyectos, pero que la comunicación es limitada ya que no pueden salir de la plataforma para comunicarse con el cliente, o pierden su pago seguro.

8- De los sitios web citados ¿cuál crees que posee un mejor método de pago?

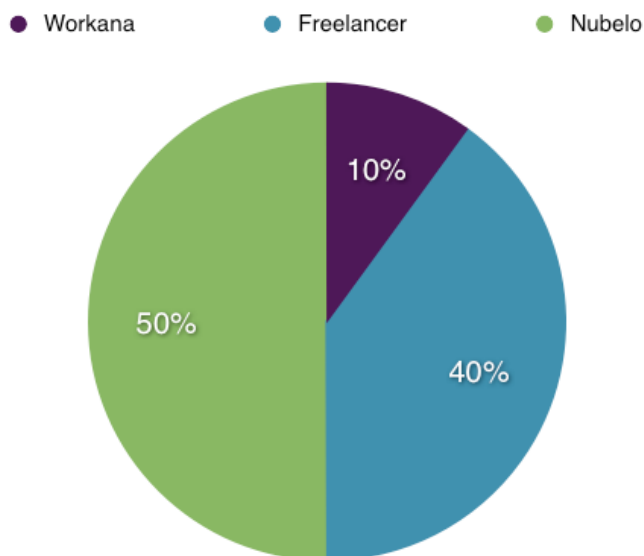


Gráfico 8: Plataformas que tienen mejor método de pago

Fuente: Autor

Comentarios: El 60% piensa que Freelancer tiene políticas que protegen al usuario de tal manera que la comunicación es eficaz entre cliente-profesional y puede ser árbitro entre los dos si existe un problema de por medio, además el porcentaje de ganancia de freelance es menor que al de Nubelo o Workana, haciendo que le dé mayor seguridad de pago al profesional, según los encuestados ofrece el deposito en garantía cuando se acepta un trabajo.

Nubelo está en el segundo lugar según el 30% de los encuestados. Ofrece un método de pago al llegar a un mínimo de dinero.

Workana en último lugar, opina el 10% de los encuestados, que a pesar de ser un sitio que se está dando a conocer de una forma más rápida en Latinoamérica, la forma de pago, comunicación y manejo de proyectos es lenta.

9- De los sitios web citados ¿cuál ofrece mayor eficacia para el desarrollo profesional de los ilustradores?

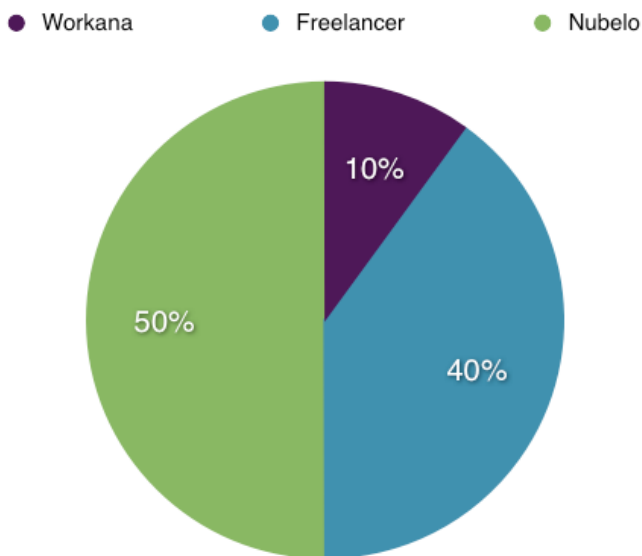


Gráfico 9: Plataformas que tienen mejor desarrollo profesional

Fuente: Autor

Comentarios: El 50% opina que Nubelo tiene un gran porcentaje de proyectos de ilustración, pues la mayoría de los clientes son de Europa, y conocen la diferencia entre ilustración y diseño. Hay muchas propuestas de ilustración editorial, como ilustración web, también Europa es el centro de las aplicaciones móviles y para esto necesitan ilustración de aplicaciones.

El 40% comentan que Freelancer tiene proyectos ilustrativos con temas de publicidad, o para libros ilustrados de Norteamérica.

El 10% opina que Workana, tiene proyectos al menos una vez a la semana sobre temas referentes a la ilustración.



CAPÍTULO V

PRESENTACIÓN GRÁFICA DE PROPUESTA

5.1. Homólogo, estudio de diseño plataforma Nubelo, Workana, People per hour

La plataforma de Nubelo (www.nubelo.com) tiene fallas internas de usabilidad, la experiencia del usuario no es favorable. Me gusta el diseño limpio que utilizan en la plataforma, botones “call action” grandes y llamativos.

En Nubelo a diferencia de Workana (www.workana.com) y People per hour (www.peopleperhour.com), la comunicación entre cliente-profesional es ágil ya que tiene la opción de programar una video conferencia haciendo que el usuario no tenga la necesidad de salir de la plataforma para comunicarse con el cliente. ofreciendo de esta manera un servicio seguro para la entrega de proyectos y el pago garantizado.

La opción de cómo se muestran los trabajos no es amplia, la búsqueda se toma tiempo y no muestra las propuestas que ya tiene el cliente desde que publicó el proyecto.

Nubelo no tiene ayuda del equipo en línea. Se debe a que tienen muchos usuarios, así que manejan el mecanismo de “tickets”, en donde se puede ingresar la consulta en la que dan un número de caso y al cabo del tiempo la consulta será atendida.

Nubelo maneja el certificado de habilidades, lo cual le asegura al cliente, que el profesional que contrata a sido previamente calificado por medio de los exámenes de conocimiento disponibles. Los exámenes que se encuentran disponibles en la plataforma se cambian semanalmente. Esto garantiza que los profesionales, si quieren certificar sus habilidades deben pasar un examen legítimo.

Nubelo visualmente tiene muchos espacios en blanco. La información no está distribuida en toda la página haciendo que el usuario tenga que navegar hasta el final para encontrar lo que busca.

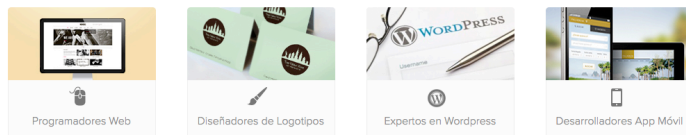
Cuando un cliente publica un proyecto, Nubelo da la opción, al igual que Workana, y People per hour, de usar plantillas según la categoría que está buscando contratar. A los clientes generalmente no les gusta escribir mucho sobre lo que buscan, es más, la mayoría no conocen exactamente cuál es el proceso que necesitan y lo único que les interesa es el resultado. Esta plantilla ayuda a llenar los campos necesarios para que el cliente proporcione toda la información necesaria y el profesional sepa qué debe ofrecer y el precio que debe solicitar.

Al ser una plataforma de Argentina, la mayoría de clientes son de Europa, lo que hace que la moneda sea el euro. Esto trae confusión al momento de manejar los proyectos.

Nubelo es una página para freelancers, y se enfoca más en artistas freelance, por lo cual pienso que a esta plataforma le falta ser más visual.



Nuestros profesionales freelance más destacados



Título: Inicio Nubelo

Fuente: www.nubelo.com



¡Encuentra al profesional que buscas!
Publica tu proyecto de forma gratuita y empieza a recibir propuestas ahora.

¿Qué necesitas?

Ejemplo: Diseño de logo para mi empresa

Selecciona una categoría:

Selecciona una categoría

Forma de contratación:

☒ Precio fijo. Paga por proyecto o hito terminado. Requiere definición detallada.

☐ Por horas. Paga por horas trabajadas. Verificalas utilizando el Diario de Trabajo.

Presupuesto:

opcional €

Describe el trabajo que debe realizarse:

0 / 10000 caracteres (mínimo 200)

Arrastra tus archivos aquí o Añade archivos adjuntos.

931 778 959
support@nubelo.com

Guía y consejos

Plantillas de proyectos

Por categorías

Selecciona categoría en el
izquierda, para ver las plantillas

Título: Publica Proyecto

Fuente: www.nubelo.com

Monkey Designers (Profesional) 20 Ayuda Blog

nubelo Proyectos Gestión de cuenta Recursos Buscar proyecto... Publica un proyecto

¡Nubelo, la nueva forma de trabajar!
Ya puedes empezar a buscar proyectos y a crear una red de clientes online. Si aún no lo has hecho:
Actualiza tu perfil. Las empresas prefieren contratar a profesionales con perfiles completos (fotografía, experiencia laboral, educación, portafolio, etc).
Administra tus alertas de nuevos proyectos. Decide la frecuencia con la que recibes emails y te enteras de la publicación de proyectos nuevos.
Finalmente, busca proyectos que encajen con tus habilidades y acuérdate de enviar propuestas personalizadas a tus clientes.

Proyectos que te pueden interesar

Rediseñar mi web actualizandola con la competencia
Hasta US\$ 645 | Diseño y Multimedia | Publicado: hace 25 minutos

Diseño de avatar para empresa
Sin especificar | Diseño y Multimedia | Publicado: hace 1 hora

Programador Joomla y sus complementos
Sin especificar | Diseño y Multimedia | Publicado: hace 2 horas

Desarrollo de app para Facebook
Sin especificar | Diseño y Multimedia | Publicado: hace 3 horas

Mi perfil

Monkey Designers
Guayaquil (Ecuador)
★★★★★
Editar

Estadísticas Proyectos
Propuestas: 0 | Adjudicados: 0 | Ingresos: Sin ingresos

Últimos mensajes

Monkey Designers (3) - Sin asunto - hace 23 horas
Hola Elvis, si disculpame, estamos organizando los proyectos dentro de poco...

Sabrina Natalia Lopez (2) - Sin asunto - hace 7 días
Hola, no entendí. Querés hablar por skype?

Nubelo - Proyecto aceptado - Diseñador y Programador Wordpress para 4 paginas web - hace 1 semana
Vic W. ha aceptado trabajar en el proyecto Diseñador y Programador Wordpre...

Ver todos

Título: Perfil Usuario Nubelo

Fuente: www.nubelo.com



Plataforma Workana:

Es una plataforma que ha invertido mucho dinero para posicionarse en el mercado freelance de Latinoamérica (www.workana.com), sin embargo tiene muchas fallas internas en lo referente a personal, trabajos, profesionales y dinero.

Se publican cada 2 horas 6 proyectos nuevos, de lunes a jueves. No tiene una opción eficaz de comunicación cliente-profesional. Cuando se envía una propuesta para un proyecto, Workana no te permite adjuntar propuestas visuales que tengan alguna información personal. Tampoco brinda la opción de adjuntar archivos grandes cuando el cliente solicita un portafolio.

El equipo de Workana trabaja de lunes a viernes con horario de oficina, los fines de semana no trabajan, lo que hace difícil la comunicación cuando existe un problema interno en la plataforma. Internet funciona las 24 horas del día los 7 días de la semana. Si el cliente es de España, por ejemplo, la diferencia de horarios hace que no puedan comunicarse de inmediato con el equipo cuando existe un problema. El porcentaje que cobra Workana por ser una plataforma que trabaja como mediador entre cliente y profesional es del 22%, un precio alto que le cobran tanto al cliente como al profesional. El pago no lo hacen una vez que se entrega el proyecto sino, por el contrario, Workana lo libera cada 30 días.

Visualmente, Workana carece de un diseño atractivo: los botones son simples, la tipografía es simple y no utiliza variedad de colores.

Al igual que Nubelo, Workana ofrece certificar las habilidades con la diferencia que los exámenes no se cambian. Son los mismos siempre y las respuestas están disponibles en Internet, lo que hace que el cliente se arriesgue a trabajar con profesionales que no están debidamente certificados.



Título: Inicio Workana

Fuente: www.workana.com

Plataforma People Per hour:

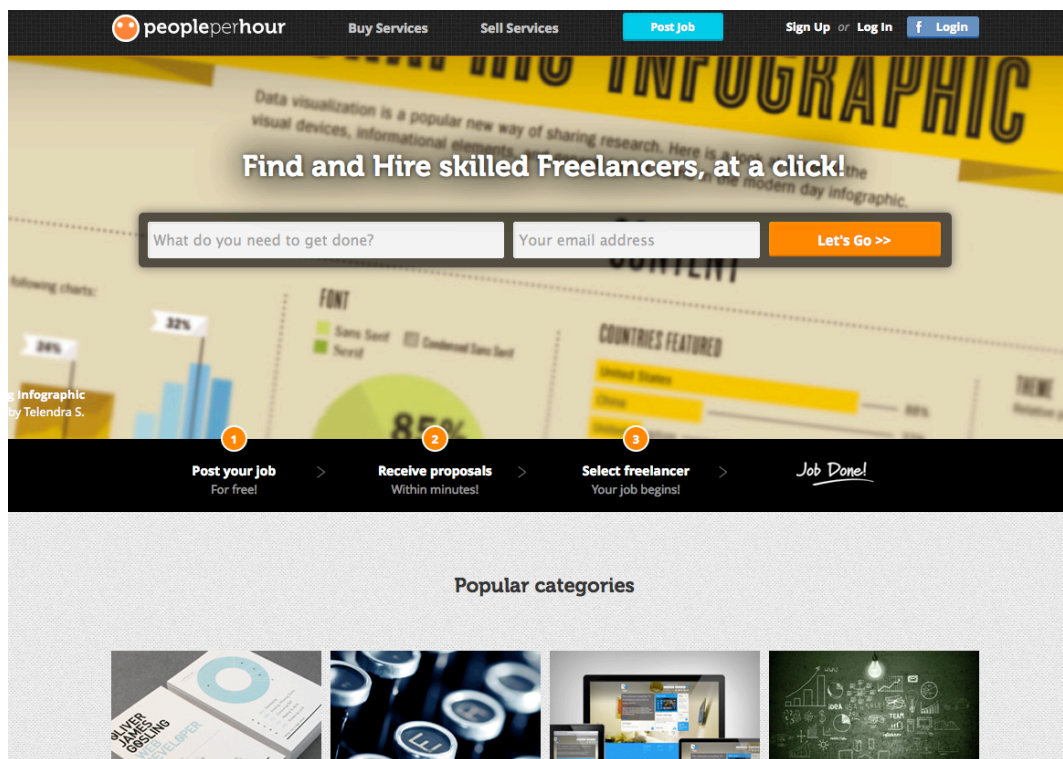
Esta plataforma no sólo tiene usabilidad web, sino le da al usuario una experiencia de navegar en un sitio web seguro. (www.peopleperhour.com)

Cada página interna cumple con su función: es simple posee botones “call action” grandes y llamativos; el diseño es limpio y de calidad pese a que es sencillo. La forma de comunicación entre cliente y profesional es eficaz. Cumple con su trabajo. Aunque no tiene la opción de programar una videoconferencia como Nubelo, sin embargo una vez que el contrato es efectivo se tiene la opción de comunicarse fuera de la plataforma. El método de pago incluye depósitos bancarios, PayPal, entre otros, lo cual hace posible que el

profesional, cuando recibe el pago por su labor, pueda transferir su dinero al destino final sin tener que esperar a fin de mes.

People Per Hour, únicamente tiene clientes de Europa en especial en Reino Unido, y no es un sitio que esté disponible en otros idiomas, sólo en inglés, siendo ésta una barrera para algunos profesionales de Latinoamérica.

People Per hour, ofrece la opción de promocionar el trabajo del ilustrador. Lo llaman “houries”. Esto hace que un profesional no tenga que esperar a un cliente para ser contratado, pues puede enviar por medio de un correo masivo a toda la base de datos de PPH, ofreciendo sus servicios, sus precios y su portafolio.



Título: Inicio People Per Hour

Fuente: www.peopleperhour.com

5.1.1. Descripción y justificación gráfica del prototipo de página web

Para mi prototipo web, sin duda fue importante desarrollar un **logotipo** que indicara la función de la plataforma, con un **isologo** que permitiera utilizar diferentes medios, digitales o impresos para difundir la marca.

Mediante una lluvia de ideas busqué un nombre que representaría a la plataforma utilizando palabras como, lance, monato, munkiki, freechimp. Quería combinar dos palabras que tuvieran un significado equivalente a la palabra mundialmente conocida como freelance. Al final lo conseguí con las palabras Monkey Lance, “monkey” en inglés, “mono” en español, ya que este animal representa la libertad, y para mí un freelance tiene la libertad de escoger sus trabajos, libertad de horarios, y libertad de creatividad. Así nació www.monkeylance.com



Título: Logo Monkey Lance

Fuente: Autor



Plataforma Monkey Lance:

El desarrollo del prototipo de la plataforma tuvo diferentes etapas de producción. Al principio se diagramó la usabilidad web.

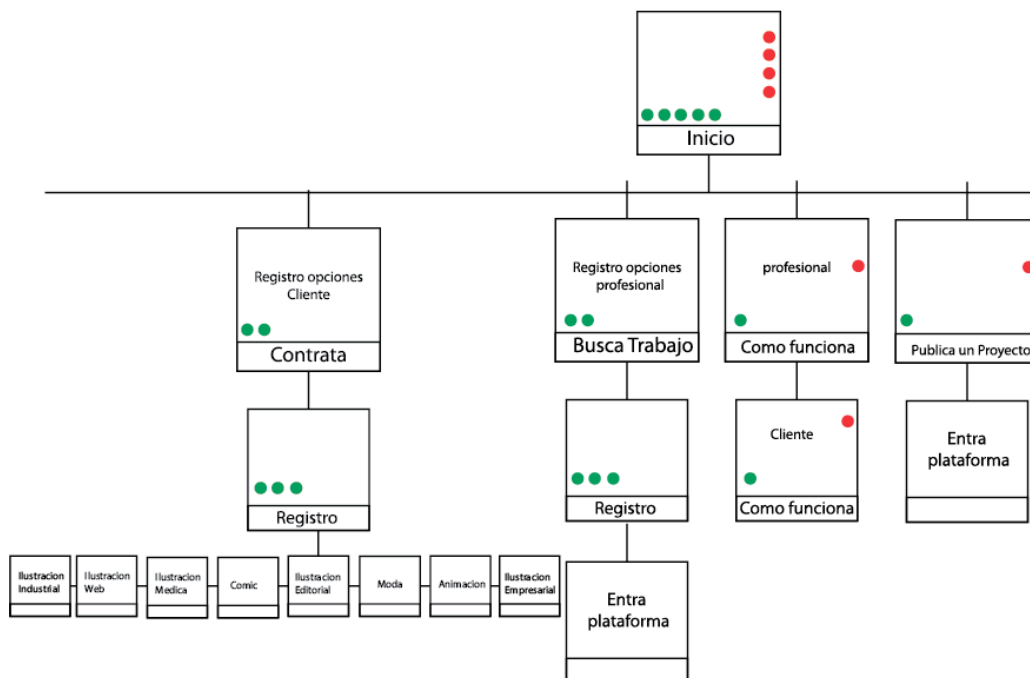
“Jakob Nielsen “el gurú de la usabilidad” es una de las personas más respetadas en el ámbito mundial sobre usabilidad en la Web. Jakob estudió 249 problemas de usabilidad y a partir de ellos diseñó lo que denominó las “reglas generales” para identificar los posibles problemas de usabilidad”¹⁸.

1. **Visibilidad del estado del sistema:** el sistema siempre deberá mantener informados a los usuarios de lo que está ocurriendo a través de retroalimentación apropiada dentro de un tiempo razonable.
2. **Relación entre el sistema y el mundo real:** el sistema deberá hablar el lenguaje de los usuarios mediante palabras, frases y conceptos que sean familiares al usuario, más que con términos relacionados con el sistema. Seguir las convenciones del mundo real, haciendo que la información aparezca en un orden natural y lógico.
3. **Control y libertad del usuario:** hay ocasiones en que los usuarios elegirán las funciones del sistema por error y necesitarán una “salida de emergencia” claramente marcada para dejar el estado no deseado al que accedieron, sin tener que pasar por una serie de pasos. Se deben apoyar las funciones de deshacer y rehacer.
4. **Consistencia y estándares:** los usuarios no deberían cuestionarse si acciones, situaciones o palabras diferentes significan en realidad la misma cosa; debe seguir las convenciones establecidas.

¹⁸ Finelli, Fernando (2011). Información extraída el 27/10/2013 de <http://web.braintive.com/10-reglas-heuristicas-de-usabilidad-de-jakob-nielsen/>



5. **Prevención de errores:** mucho mejor que un buen diseño de mensajes de error es realizar un diseño cuidadoso que prevenga la ocurrencia de problemas.
6. **Reconocimiento antes que recuerdo:** se deben hacer visibles los objetos, acciones y opciones, El usuario no tendría que recordar la información que se le da en una parte del proceso, para seguir adelante. Las instrucciones para el uso del sistema deben estar a la vista o ser fácilmente recuperables cuando sea necesario.
7. **Flexibilidad y eficiencia de uso:** la presencia de aceleradores, que no son vistos por los usuarios novatos, puede ofrecer una interacción más rápida a los usuarios expertos que la que el sistema puede proveer a los usuarios de todo tipo. Se debe permitir que los usuarios adapte el sistema para usos frecuentes.
8. **Estética y diseño minimalista:** los diálogos no deben contener información que es irrelevante o poco usada. Cada unidad extra de información en un diálogo, compite con las unidades de información relevante y disminuye su visibilidad relativa.
9. **Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores:** los mensajes de error se deben entregar en un lenguaje claro y simple, indicando en forma precisa el problema y sugerir una solución constructiva al problema.
10. **Ayuda y documentación:** incluso en los casos en que el sistema pueda ser usado sin documentación, podría ser necesario ofrecer ayuda y documentación. Dicha información deberá ser fácil de buscar, estar enfocada en las tareas del usuario, con una lista concreta de pasos a desarrollar y no ser demasiado extensa



Título: Usabilidad Monkey Lance

Fuente: Autor

El sitio de Inicio cuenta con 12 páginas internas que son:

- Inicio
- Registro
- Ingreso
- Publica proyecto
- Cómo funciona
- Conócenos
 - Nuestro equipo
- Contácto
- Medios de publicación
- Servicios



- Términos de privacidad
- Cómo funciona

La plataforma internamente cuenta con 9 páginas las cuales son:

- Inicio perfil usuario
- Editar perfil
- Tablero
- Actividad contratos profesional
- Pagos
- Bandeja de entrada
- Notificaciones
- Trabajos publicados
- Detalle trabajo publicado

5.1.2. Bocetos del prototipo de la página web

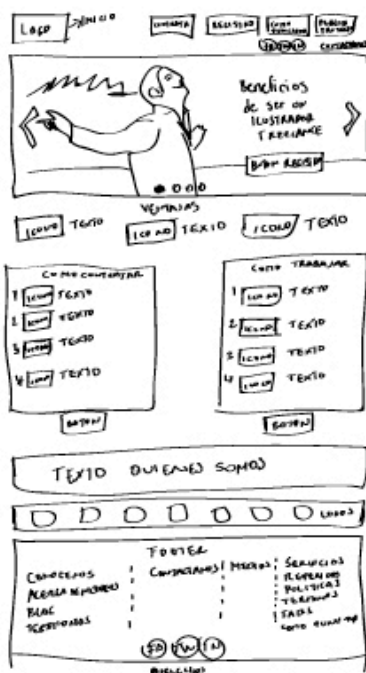
La siguiente etapa fue dibujar bocetos de las 24 páginas internas de Monkey Lance, en cuanto a la estructura del sitio y usabilidad web, para obtener una visión más clara en base a las necesidades que el ilustrador tiene actualmente en los sitios mencionados.

La idea fue crear una plataforma de fácil navegación, muy clara en información, en donde los ilustradores se sientan cómodos para trabajar y a su vez les brinde seguridad.

El sitio también fue pensado para el cliente de forma que pueda encontrar a los profesionales para sus distintos proyectos.

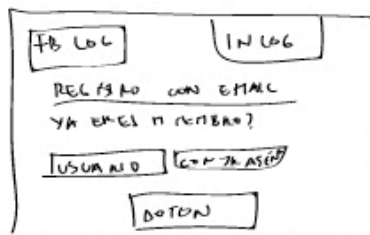


Los profesionales tendrán un futuro con la plataforma ya que obtendrán oportunidades en diferentes campos laborales de la ilustración, con un pago seguro por sus resultados.

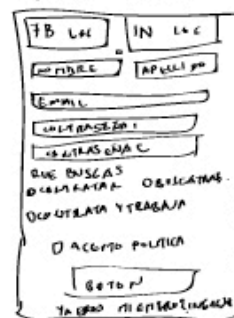


Título: Inicio plataforma
Fuente: Autor

REGISTRO Y INGRESO

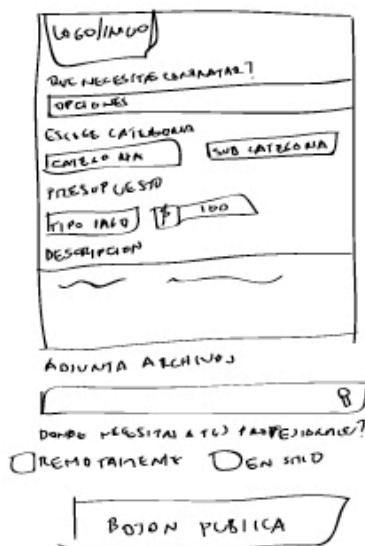


REGISTRO LAPSO



Título: Registro, Ingreso
Fuente: Autor

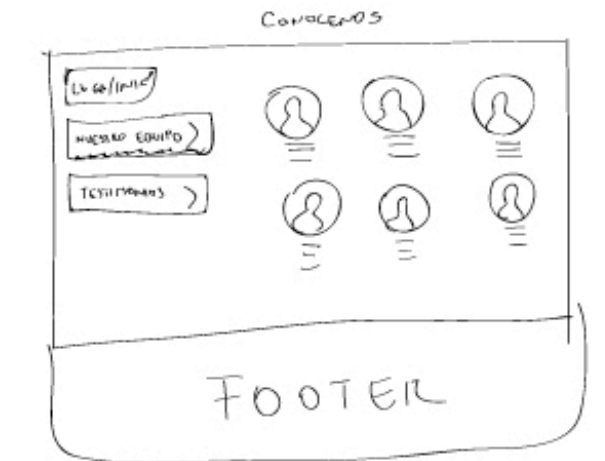
PUBLICA PROYECTO



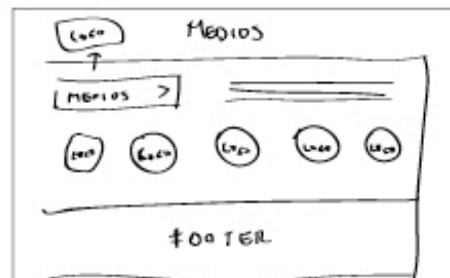
Título: Publicar Proyecto
Fuente: Autor



Título: ¿Cómo Funciona?
Fuente: Autor



Título: Equipo
Fuente: Autor



Título: Medios
Fuente: Autor

LOGO	CONTRATA	TRABAJOS	PUBLICA PROYECTO
INICIO/PERFIL USUARIO			
 <p>KATILA LOPEZ ILUSTRADORA DE MODA REGISTRA DESDE: FECHA <input type="checkbox"/> CUANTOQUI NIVEL: MONKEY SILVER PRECIO \$20/hr</p> <p>PERFIL USUARIO</p>	<p>PORTAFOLIO</p> <p>ILUSTRACION WEB</p> <p>PERFIL COMPLETAR</p> <p>70%</p> <p>CONSEJOS</p> <ul style="list-style-type: none"> CONSEJO CON LITERO 6% CALIFICACION PROYECTO 30% ALICIA 3 TRABAJOS PORTAFOLIO 2% 		
<p>ACERCA DE MI:</p> <hr/> <hr/> <hr/>			
<p>HABILIDADES:</p> <p>ILUSTRACION MODA INFANTIL</p> <p>PUBLICIDAD ARTE PINTURA</p>			
<p>FOOTER</p>			

Título: Perfil usuario

Fuente: Autor

LOGO	CONTRATA	TRABAJOS	PUBLICA PROYECTO
INICIO/PERFIL USUARIO			
<p>Maria Karla</p> <p><input type="checkbox"/> CUANTOQUI</p> <p><input type="checkbox"/> TRABAJOS</p> <p><input type="checkbox"/> PAGOS</p> <p><input type="checkbox"/> CUANTOQUI</p>	<p>70%</p> <p><input type="checkbox"/> TRABAJOS</p> <p><input type="checkbox"/> PAGOS</p> <p><input type="checkbox"/> CUANTOQUI</p> <p><input type="checkbox"/> TRABAJOS</p> <p><input type="checkbox"/> PAGOS</p> <p><input type="checkbox"/> CUANTOQUI</p>		
<p>ACTIVIDAD DE CONTRATOS</p> <p>Todos los trabajos posteados</p> <p>ILUSTRACION INFANTIL</p> <p>POSTEAR DESDE: PAGAR PRECIO</p> <p>\$1329</p>			
<p>ACTIVIDAD DE CONTRATOS</p> <p>Todos los trabajos posteados</p> <p>ILUSTRACION INFANTIL</p> <p>POSTEAR DESDE: PAGAR PRECIO</p> <p>\$1329</p>			
<p>ACTIVIDAD DE CONTRATOS</p> <p>Todos los trabajos posteados</p> <p>ILUSTRACION INFANTIL</p> <p>POSTEAR DESDE: PAGAR PRECIO</p> <p>\$1329</p>			

Título: Edita Perfil usuario

Fuente: Autor

EDITAR PERFIL

LLENA LA SIGUIENTE INFORMACION

NO MIBLE

APELLIDO

TITULO:

ILUSTRADORA WEB

SUBIR FOTO PERFIL

SUBIR / BUSCAR

CIVIDAD

CUENCA, EC

TELEFONO

089245379

PRECIO POR HORA

9 20

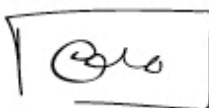
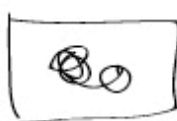
ACERCA DE MI

AGREGAR HABILIDADES

DESIGN D MODA WEB +

FOLIOFOLIO

+



GUARDAR

LOGO	CONTRATA	TRABAJOS	PUBLICA PROYECTO												
<div> <div>★</div> <div>✉</div> <div>🔍</div> <div>📄</div> <div>📅</div> </div>															
INICIO/PERFIL USUARIO/PAGOS PAGOS			COMIENZO OMBRO COBRAR ESTE \$100.00 MES COBRAR HASTA \$200.00 LA FECHA PAGAR CANCELAR \$300.00 PAGAR HASTA \$800.00 FECHA												
<div> <div> CARTERA LANCE \$100.00 VER </div> <div> CARTERA CLIENTE \$800.00 VER </div> </div>															
<table border="1"> <thead> <tr> <th>SERVICIO</th> <th>PAGADO</th> <th>FECHA</th> <th>TRANSACCION</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 ILUSTRACION WEB</td> <td>\$100</td> <td>12/11</td> <td>TRANSACCION</td> </tr> <tr> <td>2 ILUSTRACION INSTANTANEA</td> <td>\$100</td> <td>20/11</td> <td>TRANSACCION</td> </tr> </tbody> </table>			SERVICIO	PAGADO	FECHA	TRANSACCION	1 ILUSTRACION WEB	\$100	12/11	TRANSACCION	2 ILUSTRACION INSTANTANEA	\$100	20/11	TRANSACCION	TRANSFERIR PAGAR FACILIDAD VERIFICAR TRANSACCION CONF. PAGOS
SERVICIO	PAGADO	FECHA	TRANSACCION												
1 ILUSTRACION WEB	\$100	12/11	TRANSACCION												
2 ILUSTRACION INSTANTANEA	\$100	20/11	TRANSACCION												

Título: Pagos
Fuente: Autor

LOGO	CONTRATA	TRABAJOS	PUBLICA PROYECTO
<div> <div>★</div> <div>✉</div> <div>🔍</div> <div>📄</div> <div>📅</div> </div>			
INICIO/PERFIL USUARIO/BANDEJA ENTRADA			
<div> <div> <div>9</div> <div>→ BUSCAR POR</div> </div> <div> <div> <div>Foro</div> <div>=====</div> <div>=====</div> </div> <div> <div>Fecha</div> <div>★</div> </div> </div> <div> <div> <div>Foro</div> <div>=====</div> <div>=====</div> </div> <div> <div>Fecha</div> <div>★</div> </div> </div> <div> <div> <div>Foro</div> <div>=====</div> <div>=====</div> </div> <div> <div> <div>RESUMEN</div> <div>950</div> <div>ACORDAR</div> <div>NO ACORDAR</div> </div> <div> <div>Fecha</div> <div>★</div> </div> </div> </div> </div>			
FOOTER			

Título: Bandeja de Entrada
Fuente: Autor

LOGO	CONTRATA	TRABAJOS	PUBLICA PROYECTO
<div> <div>☆</div> <div>☰</div> <div>✉</div> <div>🔍</div> </div>			
INICIO/PERFIL USUARIO/NOTIFICACIONES			
☰	FECHA	HORA	X
✉	FECHA	"	X
!	FECHA	"	X
!	FECHA	"	X
⊕	FECHA	"	X

FOOTER

Título: Notificaciones
Fuente: Autor

LOGO	CONTRATA	TRABAJOS	PUBLICA PROYECTO
<div> <div>☆</div> <div>☰</div> <div>✉</div> <div>🔍</div> </div>			
<div> <div>TRABAJOS 1</div> <div>PROYECTOS 30</div> <div>PUBLICACIONES 2</div> </div>			

Título: Tablero
Fuente: Autor



LOGO	CONTRATA	TRABAJOS	PUBLICA PROYECTO
			☆ ☐ ☐ ☐ ▽
TRABAJOS			
<input type="text"/>		FILTRO ▽	
1		HOY	CATEGORIAS
CONTRATA		ESTA SEMANA	LIBROS 32
		ESTE MES	MADA 1
		TODOS	INFANT 3
		\$70	WEB 2
MADA		\$20	
MADA		\$20	
		ENVIAR PROPUESTA	

Título: Notificaciones, trabajos
Fuente: Autor



5.1.3. Diseño del prototipo de página web

Inicio a la plataforma, es la página de bienvenida a los visitantes, en donde está toda la información del sitio. Consta de 3 **sliders** en movimiento ilustrados para mayor comprensión, de esta manera ayudará tanto a los freelancers como a los clientes a registrarse en el sitio web.

Para la ilustración web de este prototipo, se utilizó una variedad de colores cálidos, llamativos, muy atractivos visualmente. Las ilustraciones de cada slider primero fueron fotografías tomadas por el autor, después se hizo un foto montaje de las imágenes, y se procedió a dibujar sobre cada fotografía en photoshop, aplicando pinceladas digitales suaves con una serie de pinceles para pintar sobre las figuras.

La idea de tener sliders ilustrados, ayuda al concepto del prototipo web, ya que se ve la libertad en el dibujo lo mismo que expresa el sitio web, la libertad para escoger proyectos, y ser tu propio jefe, haciendo lo que te encanta ilustración, obteniendo una buena remuneración a cambio.

Para la página de Inicio se utilizó íconos ilustrados especialmente para este sitio web, de la manera que una vez la ilustración cumpla su función ayudar al texto para comunicar, el objetivo de la plataforma.

Los botones “llamado de atención” de toda la página web, son colores muy llamativos de una gama de colores cálidos, de esta manera creamos una composición aplicando la usabilidad web, que ayude al visitante hacer un recorrido del ojo, obteniendo como fin su registro, y participación.

La ilustración utilizada en general en toda la plataforma es una ilustración “Flat” que significa sin gradientes, sin profundida, ilustración plana.

En los 3 sliders tienen botones de registro, cada slider esta dedicado tanto para el freelancer como para el cliente. (**Sliders:** es un elemento de las interfaz que permiten seleccionar un valor moviendo un indicador o, en algunos casos, el usuario puede hacer clic sobre algún punto del slider para cambiar hacia ese valor).



Título: Inicio 1- Slider 1

Fuente: Autor



Crea, Comparte, Gana

Contáctanos

RegístrateIngresarIngresar con Facebook

INICIOCONTRATA A UN MONKEY LANCEBUSCA TRABAJOSCOMO FUNCIONAPÚBLICA UN PROYECTOPROYECTOS PUBLICADOS

CONTRATA AL MEJOR

Victoria Chacón | Guayaquil | Boutique Zara

"Siempre encuentro al ilustrador indicado para mis proyectos en Monkey Lance"

Publica Gratis

Evalúa todas las propuestas, de los mejores profesionales.

Sigue el proceso de tu proyecto paso a paso con nuestras herramientas.

Libera el pago seguro cuando el profesional finalice tu proyecto.

Cómo Contratar a un Monkey lance

-  **Anuncie su trabajo de forma gratuita**
Atrae a los trabajadores independientes con conocimientos perfectos.
-  **Revisa las propuestas**
Elige a un profesional, contrata en cuestión de minutos.
-  **Administrar y colaborar en línea**
Ve el progreso de tu proyecto en tiempo real.
-  **Pague únicamente por los resultados**
Libere los fondos cuando el profesional complete el trabajo.

Cómo ser a un Monkey lance

-  **"Wow!" Sorprende a tus clientes potenciales**
Crea un perfil que se destaque.
-  **Buscar trabajos con tus conocimientos**
Presenta propuestas y serás contratado.
-  **Colaborar en línea**
Usar la información en tiempo real para hacer un gran trabajo.
-  **Pago garantizado**
WorkView Protección de Pagos™ te asegura el pago, por el trabajo completo.

Conócenos
Acerca de Monkey Lance
Blog

Contáctanos
Ayuda
Permisos de Cookie

Medios
Apariciones en medios

Servicios
Programa de Referidos
Políticas Privacidad
Términos y Condiciones

Facebook
Twitter

© 2013 Monkey Lance
Todos los derechos reservados Facultad de Artes Visuales

Título: Inicio 1- Slider 2

Fuente: Autor



The screenshot shows the Monkey Lance website, a platform for hiring professionals. The header includes the Monkey Lance logo with the tagline "Crea, Comparte, Gana" and navigation links for "Regístrate", "Ingresar", and "Ingresar con Facebook". A secondary navigation bar lists: INICIO, CONTRATA A UN MONKEY LANCE, BUSCA TRABAJOS, COMO FUNCIONA, PUBLICA UN PROYECTO, and PROYECTOS PUBLICADOS. The main banner features an illustration of a hand painting with a brush over a palette and money, with the text "PAGO SEGURO" and a testimonial from Viviana Aguilera. Below this is a "Regístrate Gratis" button. A three-step process is outlined: 1. Evalúa todas las propuestas, de los mejores profesionales. 2. Sigue el proceso de tu proyecto paso a paso con nuestras herramientas. 3. Libera el pago seguro cuando el profesional finalice tu proyecto. The page is divided into two columns: "Cómo Contratar a un Monkey lance" and "Cómo ser a un Monkey lance". The left column lists benefits for employers: free job posting, quick proposal review, online collaboration, and payment by results. The right column lists benefits for professionals: surprising clients, finding work, online collaboration, and guaranteed payment. The footer contains contact information, a blog, help, media appearances, services, and social media links for Facebook and Twitter. Copyright information for 2013 is also present.

Universidad de Cuenca

Monkey Lance

Crea, Comparte, Gana

Regístrate Ingresar Ingresar con Facebook

INICIO CONTRATA A UN MONKEY LANCE BUSCA TRABAJOS COMO FUNCIONA PUBLICA UN PROYECTO PROYECTOS PUBLICADOS

PAGO SEGURO

Viviana Aguilera | Guayaquil | Ilustradora

"Recibo mi pago seguro cada vez que cumplo al 100% con mi proyecto."

Regístrate Gratis

Evalúa todas las propuestas, de los mejores profesionales.

Sigue el proceso de tu proyecto paso a paso con nuestras herramientas.

Libera el pago seguro cuando el profesional finalice tu proyecto.

Cómo Contratar a un Monkey lance

Cómo ser a un Monkey lance

Anuncia su trabajo de forma gratuita
Atrae a los trabajadores independientes con conocimientos perfectos.

Revisa las propuestas
elige a un profesional, contrata en cuestión de minutos.

Administrar y colaborar en línea
Ve el progreso de tu proyecto en tiempo real.

Pague únicamente por los resultados
Libere los fondos cuando el profesional complete el trabajo.

"Wow!" Sorprende a tus clientes potenciales
Crea un perfil que se destaque.

Buscar trabajos con tus conocimientos
Presenta propuestas y serás contratado.

Colaborar en línea
Usar la información en tiempo real para hacer un gran trabajo.

Pago garantizado
WorkView Protección de Pagos™ te asegura el pago, por el trabajo completo.

Conócenos
Acerca de Monkey Lance
Blog

Contáctanos
Ayuda
Permisos de Cookie

Medios
Apariciones en medios

Servicios
Programa de Referidos
Políticas Privacidad
Términos y Condiciones

Facebook
Twitter

© 2013 Monkey Lance
Todos los derechos reservados Facultad de Artes Visuales

Título: Inicio 1- Slider 3

Fuente: Autor

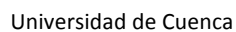


Como funciona

Utilizando íconos y texto se informa al visitante como funciona y las ventajas de registrarse como freelancer o como cliente, al final de la información se encuentra un botón de registro para que los visitantes puedan ingresar a la plataforma una vez que están registrados.

En cómo funciona, el principal objetivo es que el usuario tenga como una guía los pasos a seguir para conseguir un trabajo de la forma eficaz y profesional.

De igual manera en esta sección se utilizó íconos ilustrados para la ayuda y comprensión del texto, los iconos fueron dibujados e ilustrados en Adobe Ilustrador, opte por hacer vectores de esa manera al momento de la implementación en la plataforma mantenían la nitidez de la ilustración.



Título: Como funciona

Fuente: Autor



[Contáctanos](#)
[Regístrate](#)
[Ingresar](#)
[Ingresar con Facebook](#)

[INICIO](#)
[CONTRATA A UN MONKEY LANCE](#)
[BUSCA TRABAJOS](#)
[CÓMO FUNCIONA](#)
[PUBLICA UN PROYECTO](#)
[PROYECTOS PUBLICADOS](#)

¿Cómo funciona Monkey Lance?

[¿Cómo Contratar a un Monkey lance?](#)
[¿Cómo ser a un Monkey lance?](#)

1 Wow! Clientes Potenciales

Crea tu perfil gratuito para llamar la atención. Incluye tus habilidades y la experiencia que tienes en cada habilidad ya que la mayoría de empresas te buscarán por tus conocimientos. También incluye tu portafolio, historial de trabajo, e incluso una buena foto (que les encantará verte).





2 Buscar trabajos perfectos

Envía propuestas a las empresas que estén necesitando de tus conocimientos, sube de niveles y muy pronto los clientes te buscarán a ti para que puedas enviarles sus propuestas.

3 Administrar y colaborar en línea

Sigue el progreso con tu cliente, coordina reuniones por medio de video conferencia con los clientes con la herramienta de Monkey Lance, supervisa que los hitos se estén cumpliendo con el cliente.





4 Gana dinero. Garantizado

Concéntrate en el trabajo, nosotros nos encargamos de la facturación y el papeleo con tu cliente, cuando cumplas tu trabajo te garantizamos que obtendrás tu dinero.

5 El cliente paga una pequeña cuota de servicio

Monkey Lance agrega una cuota de servicio del 10% a tu cliente, cuando se entrega el trabajo y el pago está hecho, deducimos nuestra comisión y transferimos el resto del dinero a ti.



[Regístrate Gratis](#)



© 2013 Monkey Lance
Todos los derechos reservados Facultad de Artes Visuales

Condiciones

Acceso de Monkey Lance

Blog

Contáctanos

Ayuda

Permisos de Cookie

Medios

Apariciones en medios

Servicios

Programa de Referidos

Políticas Privacidad

Términos y Condiciones

Facebook

Twitter

Título: Como funciona

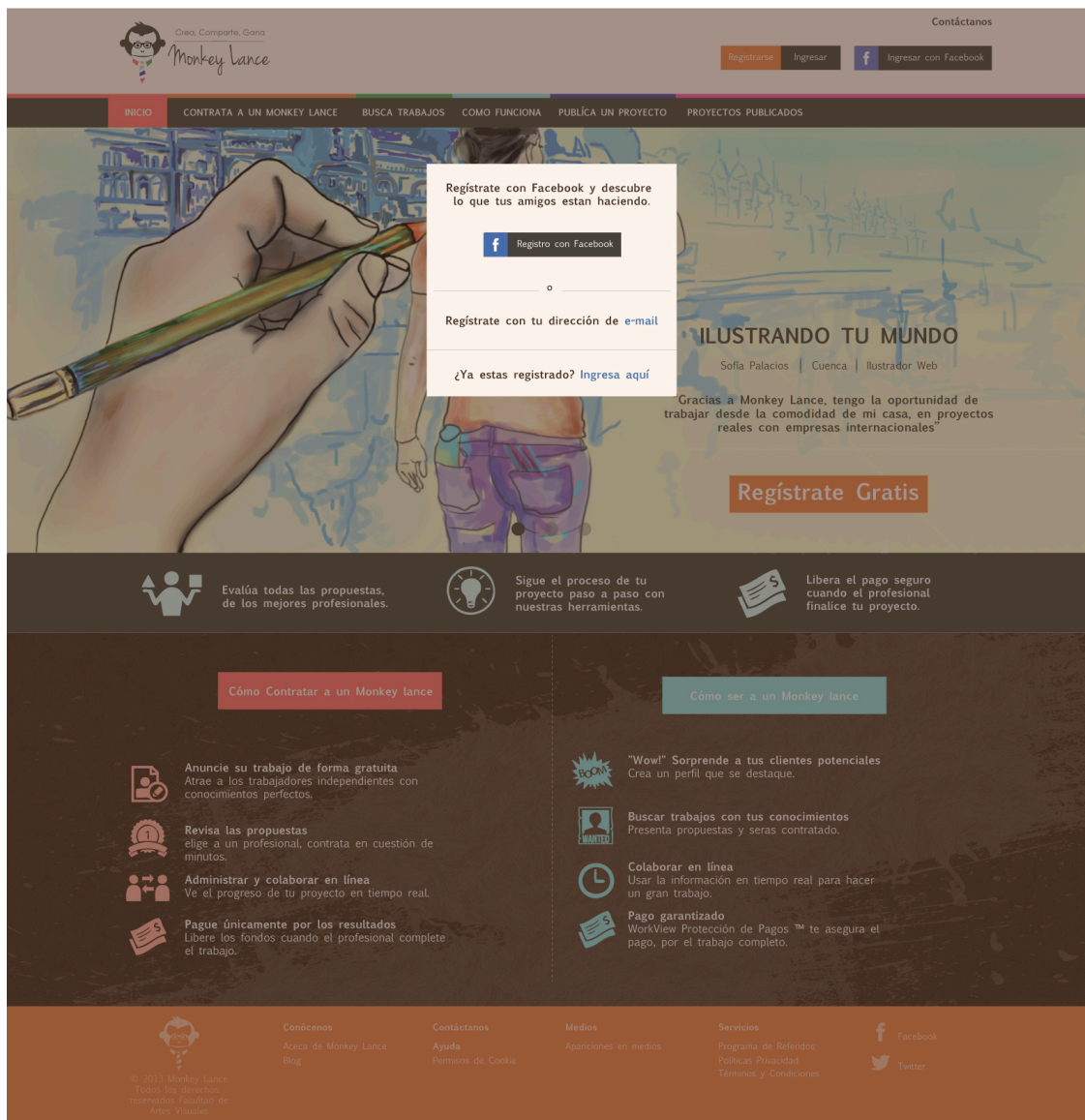
Fuente: Autor

Autor: María Karla López Espinoza

94

Registro

Una vez que el usuario tenga toda la información necesaria sobre el sitio, y este listo para registrarse le saldrá una pantalla en donde le preguntará como desea registrarse, por medio de Facebook, e-mail, o si ya tiene una cuenta en Monkey Lance le llevará la pantalla para de ingreso.



Título: Registro 1

Fuente: Autor



Si el usuario decide registrarse con su cuenta de e-mail, le saldrá esta pantalla con los campos de registro. Este registro funciona tanto como para el freelancer como para el cliente, a su vez el freelancer también puede registrarse como cliente, si tiene pensado contratar a profesionales en su área para formar grupos de trabajo.

Es muy importante que los botones “llamado de atención” conserven uniformidad de color en todo el sitio, al utilizar colores llamativos, inconscientemente le graba al usuario para que sirven y sea mas rápido el registro.



The image shows the Monkey Lance website interface. At the top, there's a navigation bar with links: INICIO, CONTRATA A UN MONKEY LANCE, BUSCA TRABAJOS, COMO FUNCIONA, PUBLICA UN PROYECTO, and PROYECTOS PUBLICADOS. A central registration form is overlaid, titled 'Regístrate'. It includes a 'Registro con Facebook' button, fields for 'Nombre' and 'Apellido', an 'E-mail' field, 'Contraseña' and 'Repita Contraseña' fields, and a 'País/ Ciudad' field. Below these, there are radio buttons for '¿Qué estas buscando?' with options: 'Contratar', 'Buscar trabajo', and 'contrata, buscar trabajo'. A large orange 'Regístrate Gratis' button is prominent. At the bottom of the form, it says '¿Ya estas registrado? Ingresa aquí'. The background of the website features a large illustration of a hand holding a pencil, and various text elements promoting the service, such as 'ILUSTRANDO TU MUNDO' and 'Libera el pago seguro cuando el profesional finalice tu proyecto.'.

Título: Registro 2

Fuente: Autor

Si el usuario ya se a registrado, podrá ingresar a su perfil en donde tendrá la posibilidad de postear para trabajos de ilustración, o el cliente registrado podrá publicar proyectos y encontrar al profesional adecuado.



Creo, Comparte, Gana

Monkey Lance

Contáctanos

Registrarse Ingresar Ingresar con Facebook

INICIO CONTRATA A UN MONKEY LANCE BUSCA TRABAJOS COMO FUNCIONA PÚBLICA UN PROYECTO PROYECTOS PUBLICADOS

Ingresar

Ingresar con Facebook

E-mail

Contraseña

☒ Recuérdame la próxima vez
¿Olvidaste tu contraseña?

Ingresar ahora

¿No tienes una cuenta? [Regístrate Gratis](#)

ILUSTRANDO TU MUNDO

Sofía Palacios | Cuenca | Ilustrador Web

Gracias a Monkey Lance, tengo la oportunidad de trabajar desde la comodidad de mi casa, en proyectos reales con empresas internacionales

Regístrate Gratis

Evalúa todas las propuestas, de los mejores profesionales.

Sigue el proceso de tu proyecto paso a paso con nuestras herramientas.

Libera el pago seguro cuando el profesional finalice tu proyecto.

Cómo Contratar a un Monkey lance

Cómo ser a un Monkey lance

Anuncie su trabajo de forma gratuita
Atrae a los trabajadores independientes con conocimientos perfectos.

Revisa las propuestas
elige a un profesional, contrata en cuestión de minutos.

Administrar y colaborar en línea
Ve el progreso de tu proyecto en tiempo real.

Pague únicamente por los resultados
Libere los fondos cuando el profesional complete el trabajo.

"Wow!" Sorprende a tus clientes potenciales
Crea un perfil que se destaque.

Buscar trabajos con tus conocimientos
Presenta propuestas y serás contratado.

Colaborar en línea
Usar la información en tiempo real para hacer un gran trabajo.

Pago garantizado
WorkView Protección de Pagos™ te asegura el pago, por el trabajo completo.

Conócenos
Acércate a Monkey Lance
Blog

Contáctanos
Ayuda
Permisos de Cookie

Medios
Aplicaciones en medios

Servicios
Programa de Referidos
Políticas Privacidad
Términos y Condiciones

Facebook
Twitter

© 2013 Monkey Lance
Todos los derechos reservados. Facultad de Artes Visuales

Título: Ingresar

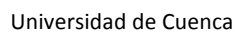
Fuente: Autor



Publica proyecto

Si el cliente está o no registrado, tendrá la opción de publicar proyectos, y encontrar freelancers a la medida, con la ayuda de 5 pasos, aquí escribirá los detalles del proyecto, adjuntar archivos que sean una guía para el profesional. También el cliente tiene las categorías de ilustración, y subcategorías, de esta manera el profesional registrado tendrá mayor información sobre el proyecto, tanto a servicios que el cliente busca, como la remuneración.

Era fundamental para toda la plataforma que tenga el mismo estilo de collage, fotografía, y dibujo, en especial en esta sección que le informa al usuario que categorías tiene para publicar un proyecto, con la ayuda de ilustraciones para cada aérea.



Título: Pública Proyecto

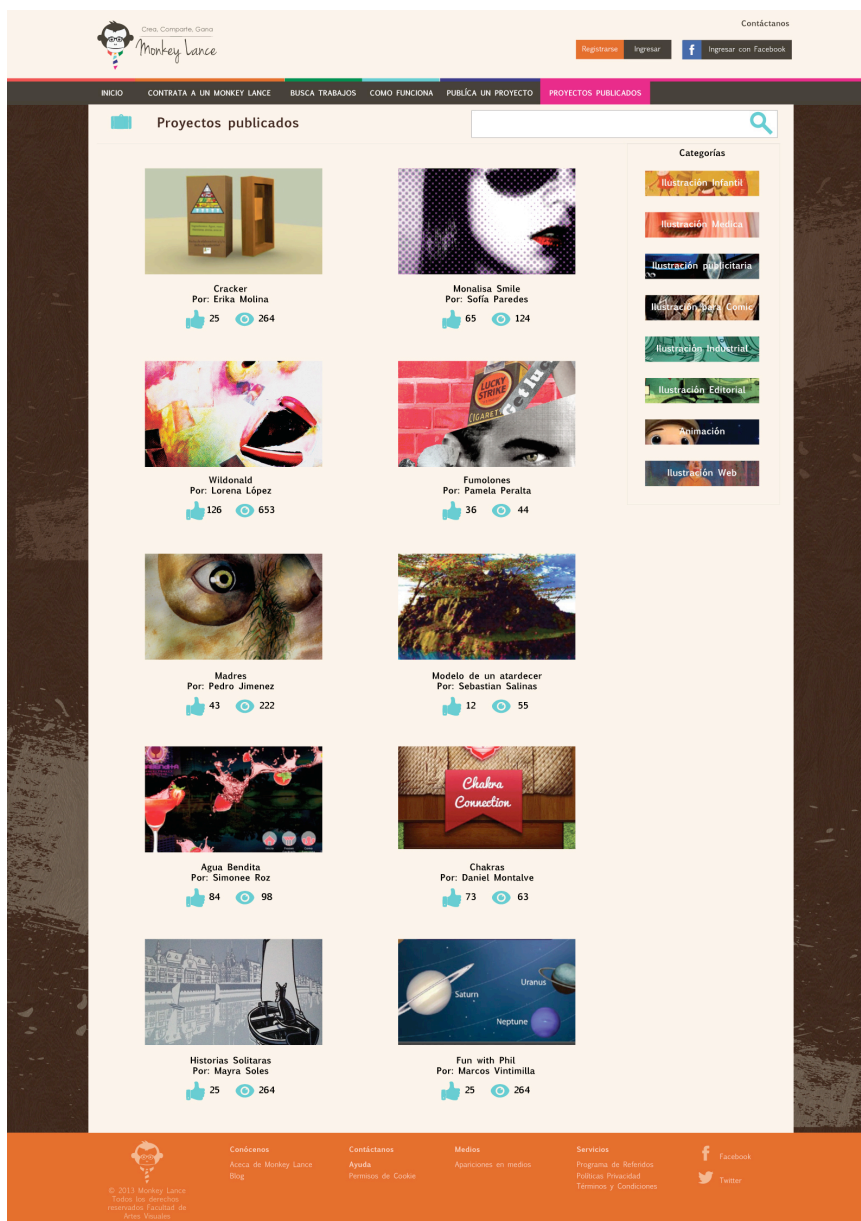
Fuente: Autor



Proyectos publicados

Todos los visitantes, pueden ver los proyectos publicados por otros freelancers, la mayor función de esta sección es interactuar con otros usuarios, ver los estilos de ilustración o por categorías, los que mayor **Likes** tiene mayor visibilidad ante otros usuarios y más posibilidades de conseguir un trabajo.

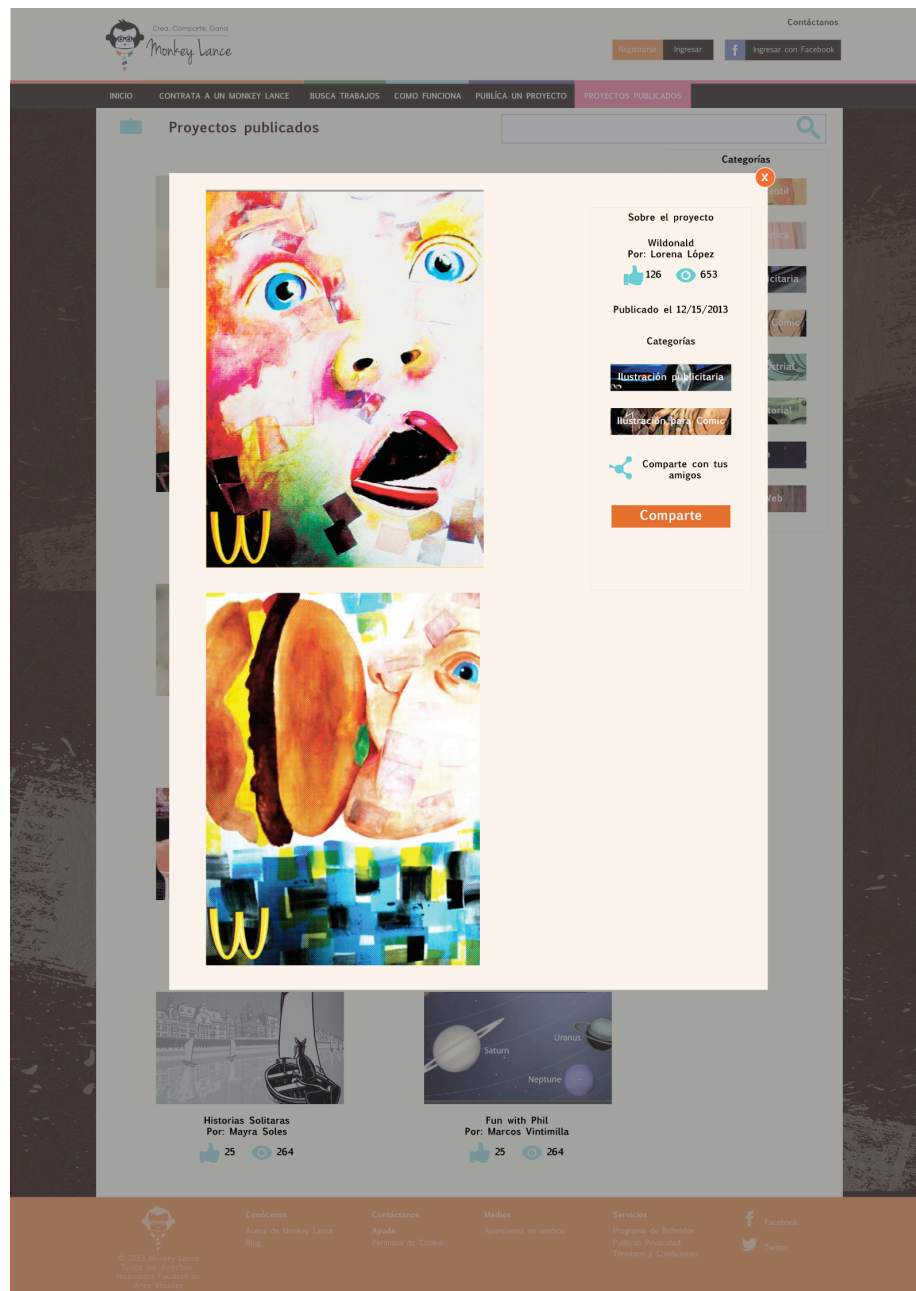
Para esta sección se utilizó varias ilustraciones que realice en el pasado, de distintos estilos, como collage, fotografía, ilustración, acuarela.



Título: Proyectos publicados

Fuente: Autor

En la sección de proyectos publicados, los visitantes tienen la opción de saber más sobre un proyecto específico, al dar click sobre la imagen, se abre una pantalla que contiene los datos del ilustrador, como su proyecto. Los visitantes pueden compartir la información del ilustrador en sus redes sociales.

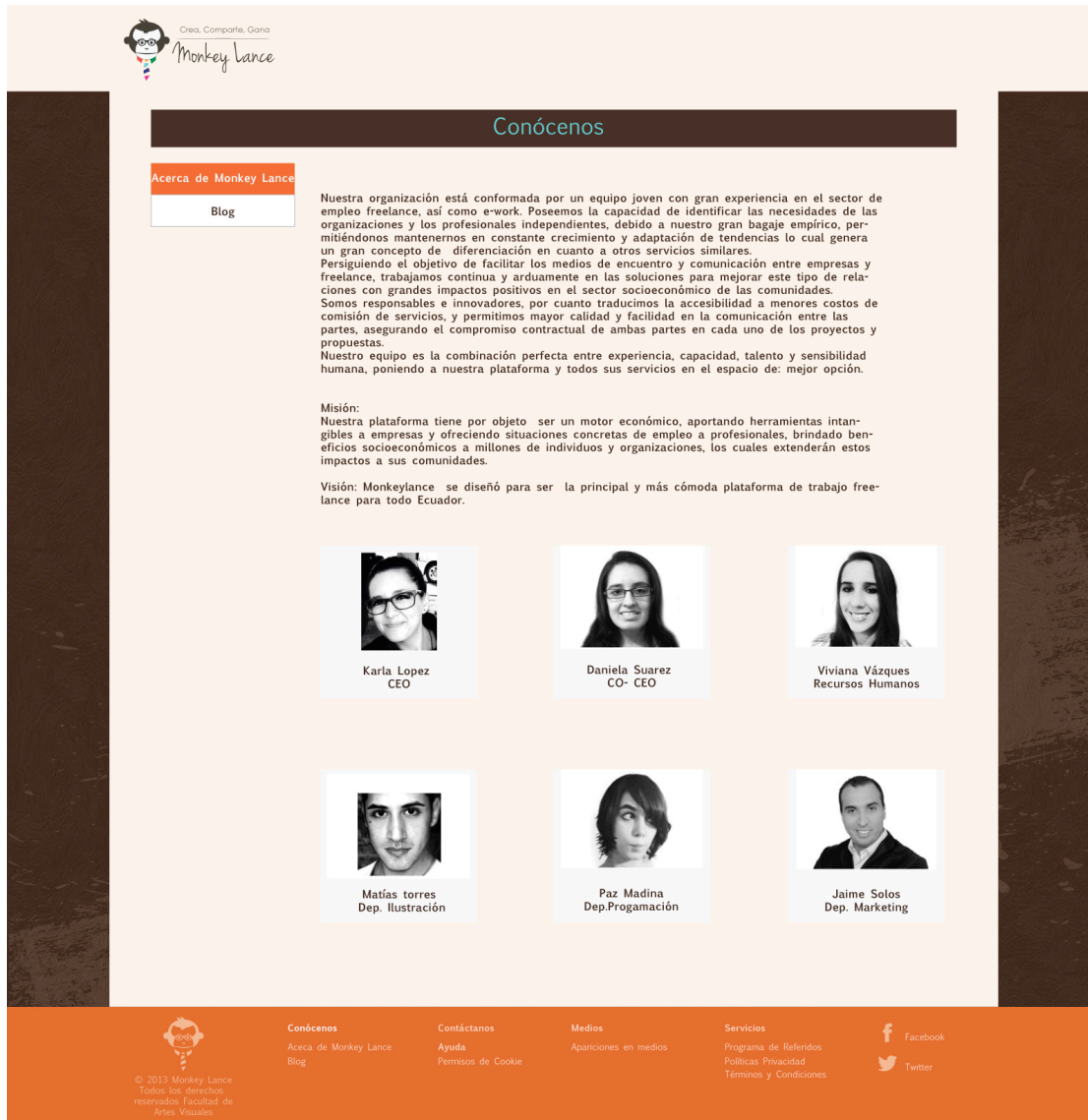


Título: Proyectos publicados 2

Fuente: Autor

Footer

En la sección del **footer** esta toda la información sobre Monkey Lance. En Acerca de Monkey lance tiene a los integrantes que forma parte del equipo, de esa manera el usuario tiene mayor tranquilidad de trabajar en la plataforma, no se utilizó ilustraciones, ya que son las políticas de la empresa, y es importante que el texto tenga más atención.



The screenshot shows the footer of the Monkey Lance website. At the top left is the Monkey Lance logo with the tagline "Crea, Comparte, Gana". Below it is a navigation bar with "Acerca de Monkey Lance" and "Blog". The main content area is titled "Conócenos" and contains a detailed description of the organization, its mission, and vision. Below this is a grid of six team members with their photos and names/positions. At the bottom is a footer bar with links to "Conócenos", "Contáctanos", "Medios", and "Servicios", along with social media icons for Facebook and Twitter.

Conócenos

Acerca de Monkey Lance

Blog

Nuestra organización está conformada por un equipo joven con gran experiencia en el sector de empleo freelance, así como e-work. Poseemos la capacidad de identificar las necesidades de las organizaciones y los profesionales independientes, debido a nuestro gran bagaje empírico, permitiéndonos mantenernos en constante crecimiento y adaptación de tendencias lo cual genera un gran concepto de diferenciación en cuanto a otros servicios similares.

Persiguiendo el objetivo de facilitar los medios de encuentro y comunicación entre empresas y freelance, trabajamos continua y arduamente en las soluciones para mejorar este tipo de relaciones con grandes impactos positivos en el sector socioeconómico de las comunidades. Somos responsables e innovadores, por cuanto traducimos la accesibilidad a menores costos de comisión de servicios, y permitimos mayor calidad y facilidad en la comunicación entre las partes, asegurando el compromiso contractual de ambas partes en cada uno de los proyectos y propuestas.

Nuestro equipo es la combinación perfecta entre experiencia, capacidad, talento y sensibilidad humana, poniendo a nuestra plataforma y todos sus servicios en el espacio de: mejor opción.

Misión:
Nuestra plataforma tiene por objeto ser un motor económico, aportando herramientas intangibles a empresas y ofreciendo situaciones concretas de empleo a profesionales, brindando beneficios socioeconómicos a millones de individuos y organizaciones, los cuales extenderán estos impactos a sus comunidades.

Visión: Monkeylance se diseñó para ser la principal y más cómoda plataforma de trabajo freelance para todo Ecuador.

Equipo:

- Karla Lopez
CEO
- Daniela Suarez
CO-CEO
- Viviana Vázquez
Recursos Humanos
- Matías torres
Dep. Ilustración
- Paz Madina
Dep. Programación
- Jaime Solos
Dep. Marketing

Conócenos
Acerca de Monkey Lance
Blog

Contáctanos
Ayuda
Permisos de Cookie

Medios
Apariciones en medios

Servicios
Programa de Referidos
Política Privacidad
Términos y Condiciones

Facebook
Twitter

© 2013 Monkey Lance
Todos los derechos reservados Facultad de Artes Visuales

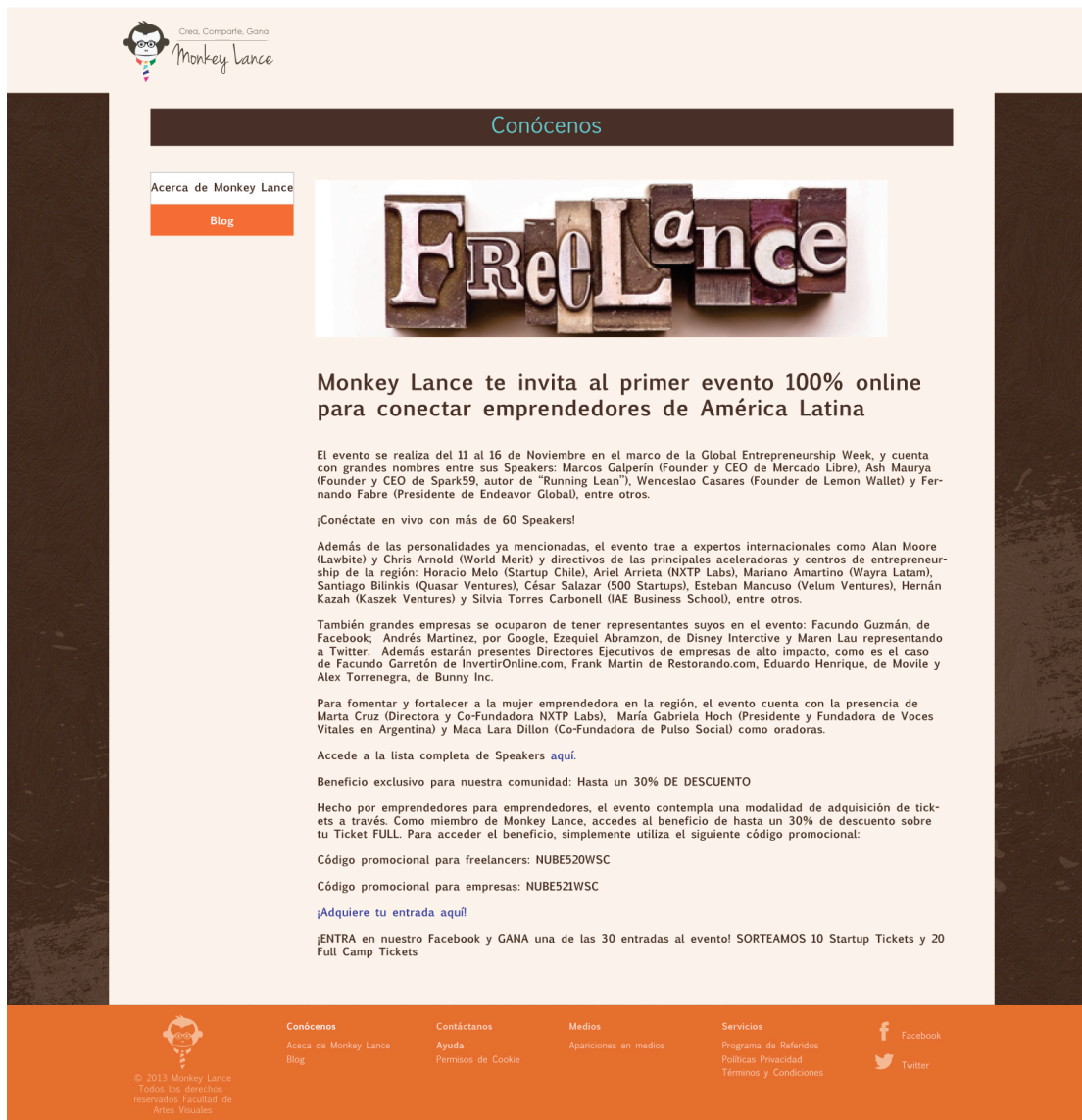
Título: Conócenos 1

Fuente: Autor

Blog

El blog sirve para mantener al tanto a los usuarios con las últimas noticias, relacionadas a la ilustración al freelancer, o concursos.

Se tiene la opción de cambiar la imagen de cabecera, con una ilustración, o con una imagen que acompañe al texto sobre lo que se esta informando a los visitantes.



The screenshot shows a blog post from Monkey Lance. At the top left is the Monkey Lance logo with the tagline 'Crea, Comparte, Gana'. Below it is a navigation bar with 'Conócenos' highlighted. A sidebar on the left contains 'Acerca de Monkey Lance' and a 'Blog' button. The main content area features a large image of the word 'Freelance' in 3D block letters. Below the image is the title 'Monkey Lance te invita al primer evento 100% online para conectar emprendedores de América Latina'. The text describes an event from November 11 to 16, listing speakers like Marcos Galperin, Ash Maurya, and Wenceslao Casares. It also mentions other attendees like Alan Moore and Chris Arnold. A section for 'Beneficio exclusivo' offers a 30% discount on tickets. Promotional codes are provided for freelancers (NUBE520WSC) and companies (NUBE521WSC). The footer includes a navigation menu with links like 'Conócenos', 'Contáctanos', 'Medios', and 'Servicios', along with social media icons for Facebook and Twitter.

Conócenos

Acerca de Monkey Lance

Blog

Freelance

Monkey Lance te invita al primer evento 100% online para conectar emprendedores de América Latina

El evento se realiza del 11 al 16 de Noviembre en el marco de la Global Entrepreneurship Week, y cuenta con grandes nombres entre sus Speakers: Marcos Galperin (Founder y CEO de Mercado Libre), Ash Maurya (Founder y CEO de Spark59, autor de "Running Lean"), Wenceslao Casares (Founder de Lemon Wallet) y Fernando Fabre (Presidente de Endeavor Global), entre otros.

¡Conéctate en vivo con más de 60 Speakers!

Además de las personalidades ya mencionadas, el evento trae a expertos internacionales como Alan Moore (Lawbrite) y Chris Arnold (World Merit) y directivos de las principales aceleradoras y centros de entrepreneurship de la región: Horacio Melo (Startup Chile), Ariel Arrieta (NXTLP Labs), Mariano Amartino (Wayra Latam), Santiago Bilinkis (Quasar Ventures), César Salazar (500 Startups), Esteban Mancuso (Velum Ventures), Hernán Kazah (Kaszek Ventures) y Silvia Torres Carbonell (IAE Business School), entre otros.

También grandes empresas se ocuparon de tener representantes suyos en el evento: Facundo Guzmán, de Facebook; Andrés Martínez, por Google; Ezequiel Abramzon, de Disney Interactive y Maren Lau representando a Twitter. Además estarán presentes Directores Ejecutivos de empresas de alto impacto, como es el caso de Facundo Garretón de InvertirOnline.com, Frank Martin de Restorando.com, Eduardo Henrique, de Movable y Alex Torrenegra, de Bunny Inc.

Para fomentar y fortalecer a la mujer emprendedora en la región, el evento cuenta con la presencia de Marta Cruz (Directora y Co-Fundadora NXTLP Labs), María Gabriela Hoch (Presidente y Fundadora de Voces Vitales en Argentina) y Maca Lara Dillon (Co-Fundadora de Pulso Social) como oradoras.

Accede a la lista completa de Speakers [aquí](#).

Beneficio exclusivo para nuestra comunidad: Hasta un 30% DE DESCUENTO

Hecho por emprendedores para emprendedores, el evento contempla una modalidad de adquisición de tickets a través. Como miembro de Monkey Lance, accedes al beneficio de hasta un 30% de descuento sobre tu Ticket FULL. Para acceder el beneficio, simplemente utiliza el siguiente código promocional:

Código promocional para freelancers: NUBE520WSC

Código promocional para empresas: NUBE521WSC

¡Adquiere tu entrada aquí!

¡ENTRA en nuestro Facebook y GANA una de las 30 entradas al evento! SORTEAMOS 10 Startup Tickets y 20 Full Camp Tickets

Conócenos

Acerca de Monkey Lance

Blog

Contáctanos

Ayuda

Permisos de Cookie

Medios

Apariciones en medios

Servicios

Programa de Referrals

Política Privacidad

Términos y Condiciones

Facebook

Twitter

© 2013 Monkey Lance
Todos los derechos reservados Facultad de Artes Visuales

Título: Conócenos 2

Fuente: Autor



Se cuenta con un formulario de contacto, si los usuarios tienen alguna pregunta sobre el funcionamiento del sitio.

Contáctanos

Contáctanos si tienes cualquier duda, estamos para ayudarte.

* Nombre * Apellido * E-mail

* País * Ciudad Teléfono

* Escribe tu consulta aquí

* Campos requeridos

Enviar

Conócenos
Acerca de Monkey Lance
Blog

Contáctanos
Ayuda
Permisos de Cookie

Medios
Apariciones en medios

Servicios
Programa de Referidos
Políticas Privacidad
Términos y Condiciones

Facebook
Twitter


© 2013 Monkey Lance
Todos los derechos reservados
Facultad de Artes Visuales

Título: Contáctanos 1

Fuente: Autor



Esta sección tiene las políticas del sitio, en cuanto a la privacidad del usuario.

Crea. Comparte. Gana
Monkey Lance


Contáctanos

Ayuda

Permisos de Cookie

Al visitar nuestro sitio web y acceder a la información, recursos, servicios, productos y herramientas que ofrecemos, ya sea directa o indirectamente (de aquí en adelante citados como "Recursos"), aceptas utilizar estos Recursos únicamente para los propósitos buscados, tal como lo permiten (a) los términos de este Acuerdo de Usuario, y (b) las leyes aplicables, regulaciones, y pautas y prácticas online generalmente aceptadas. Por lo tanto entiendes que:

- Para poder acceder a nuestros Recursos, es posible que tengas que proporcionar cierta información sobre tu persona (como identificación, detalles, de contacto, etc.) como parte del proceso de registro, o como parte de tu aptitud para utilizar tales Recursos. Aceptas que toda la información que proporciones siempre será exacta, correcta y estará actualizada.
- Eres responsable por mantener la confidencialidad de los datos de registro asociados a cualquier cuenta que utilices para acceder a nuestros Recursos. En consecuencia, eres responsable por todas las actividades que se sucedan dentro de tu cuenta/s.
- El acceso (o intento de acceso) a cualquiera de nuestros Recursos por otros medios que no sean los que nosotros proveemos está terminantemente prohibido. Específicamente aceptas no acceder (o intentar acceder) a cualquiera de nuestros Recursos a través de cualquier medio automático, inusual o no convencional.
- Involucrarse en cualquier actividad que perturbe o interfiera con nuestros Recursos, incluyendo los servidores y/o las redes en las que nuestros Recursos están alojados o conectados, está terminantemente prohibido.
- Cualquier intento de copiar, duplicar, reproducir, vender, comercializar o revender nuestros Recursos está terminantemente prohibido.
- Eres el único responsable por cualquier consecuencia, pérdida o daño que podamos sufrir o en el que podamos incurrir, directa o indirectamente, como consecuencia de cualquier actividad no autorizada que realices, tal como se explicó previamente, y por ello podrás acarrear responsabilidad penal o civil.



© 2013 Monkey Lance.
Todos los derechos reservados
Facultad de Artes Visuales

Conócenos

Acerca de Monkey Lance

Blog

Contáctanos

Ayuda

Permisos de Cookie

Medios

Apariciones en medios

Servicios

Programa de Referidos

Políticas Privacidad

Términos y Condiciones

Facebook

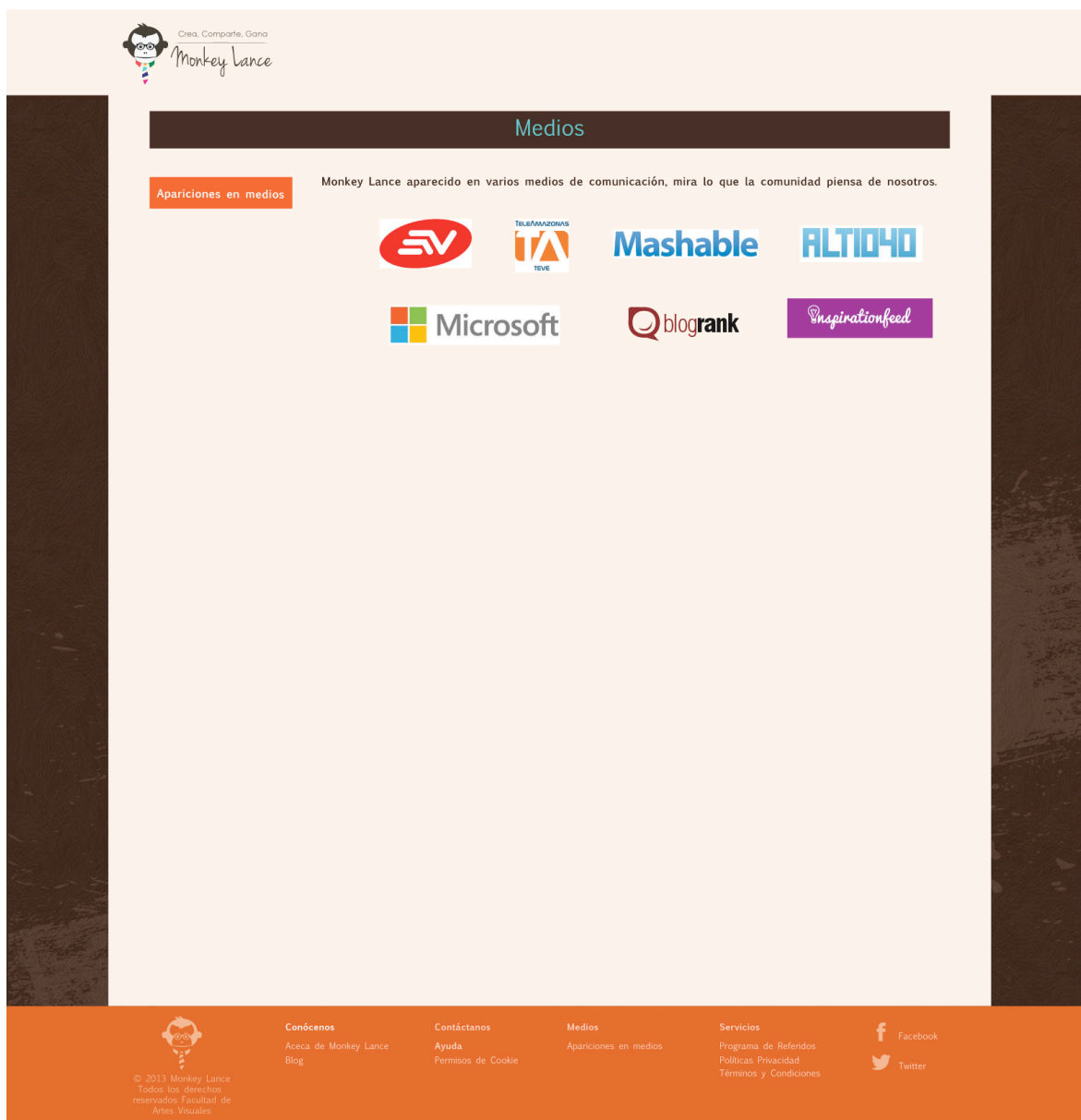
Twitter

Título: Contáctanos 2

Fuente: Autor



En la sección de medios, tenemos a los medios de comunicación tanto en Internet como en medios comunes, en donde hablan sobre Monkey Lance, ayudando a la reputación del sitio.



Título: Medios

Fuente: Autor

Con cada amigo que el usuario refiere para que se registre en el sitio, el usuario tiene la posibilidad de ganar dinero, un porcentaje de comisión por los trabajos de otro profesional.



The screenshot displays the 'Servicios' (Services) page of the Monkey Lance website. At the top left is the Monkey Lance logo with the tagline 'Crea, Comparte, Gana'. Below the logo are links for 'Programa de referidos', 'Políticas de privacidad', and 'Términos y condiciones'. The main content area is titled 'REFIERE A UN AMIGO' and 'Invita a tus amigos a crear proyectos en Workana y obtén una recompensa económica'. It features a three-step process: 1. 'Invita a tus amigos a utilizar Monkey Lance' with icons for Facebook, Twitter, and email; 2. 'Cada amigo registrado' with a briefcase icon and text stating that referred friends must register and pay for services; 3. 'Tu ganas' with a money icon and text stating a reward of USD \$25.00 per referral. A green 'Comienza Ahora' button is at the bottom. The footer contains copyright information, contact links, and social media icons for Facebook and Twitter.

Servicios

Programa de referidos

Políticas de privacidad

Términos y condiciones

REFIERE A UN AMIGO
Invita a tus amigos a crear proyectos en Workana y obtén una recompensa económica

1 Invita a tus amigos a utilizar Monkey Lance

Puedes enviar a tus amigos por medio de e-mail, Facebook, Twitter, o a través de un enlace.

2 Cada amigo registrado

Tu amigo referido debe registrarse en Monkey Lance, crear su primer proyecto y pagar los servicios contratados.

3 Tu ganas

Recibe USD \$25.00 cada vez que tus afiliados contratan a un profesional.

Comienza Ahora

© 2013 Monkey Lance
Todos los derechos reservados Facultad de Artes Visuales

Conócenos
Acerca de Monkey Lance
Blog

Contáctanos
Ayuda
Permisos de Cookie

Medios
Apariciones en medios

Servicios
Programa de Referidos
Políticas Privacidad
Términos y Condiciones


Facebook
Twitter

Título: Servicios 1

Fuente: Autor



Políticas de Privacidad de Monkey Lance, las reglas de utilizar los servicios que ofrece el mismo

Crea. Comparte. Gana
Monkey Lance

Servicios

[Programa de referidos](#)
[Políticas de privacidad](#)
[Términos y condiciones](#)

POLÍTICA DE PROTECCIÓN DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL

1. Derecho de información

Geniuz Online S. L. (en adelante, Monkey Lance) con domicilio social en Cuenca- Ecuador, garantiza a los usuarios de Internet que accedan al WEBSITE (en adelante, Usuarios o, en singular, Usuario) que los datos que faciliten a través de este WEBSITE serán tratados en estricto cumplimiento de los establecido en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de datos de carácter personal (en adelante, LOPD) y su normativa de desarrollo.

A tal fin, ha redactado la presente Política de Privacidad, en la que se informa a los usuarios sobre el procedimiento seguido por MONKEY LANCE para recabar sus datos de carácter personal y los usos a los que serán destinados.

2. Datos que recabamos

MONKEY LANCE obtiene los datos personales de los Usuarios a través de los siguientes medios:

- Registro como Usuario del WEBSITE.
- Información de perfil.
- Uso del WEBSITE y servicios ofrecidos a través del mismo (blog, información que se comparte con otros Usuarios).
- Cookies.

3. Uso de los datos personales

MONKEY LANCE comunica a los Usuarios que los datos personales que nos faciliten serán incorporados a un fichero titularidad de MONKEY LANCE debidamente inscrito en el Registro General de Protección de Datos, siendo empleados con el propósito de:


- Prestación y facturación de los servicios.
- Contactar y contratar con terceros a través del WEBSITE en relación a proyectos que hayan sido previamente ofrecidos o demandados.
- La notificación de los acuerdos promocionales que haya suscrito MONKEY LANCE con empresas colaboradoras para ofrecer a los Usuarios del WEBSITE determinados productos y servicios similares a aquellos que ya hayan contratado con MONKEY LANCE en condiciones atractivas.
- Responder a las consultas o solicitudes de información que pueda realizar.
- Permitir el acceso a las opciones que requieran de registro, en cuyo caso el Usuario deberá atender a las condiciones particulares que se establezcan.

Sus datos personales, salvo aquellos que como Usuario ponga a disposición de otros Usuarios del WEBSITE, en ningún caso, serán facilitados a terceros y si en un futuro MONKEY LANCE deseara utilizarlos para fines distintos de los referidos, le informaremos de estos nuevos fines y solicitaremos su consentimiento.

Ciertos servicios prestados en el WEBSITE pueden contener condiciones de uso particulares con previsiones en materia de protección de datos personales. En este sentido, es importante que el Usuario tenga presente las siguientes advertencias.

La información que facilite el Usuario a través del WEBSITE, por ejemplo, en su perfil público, puede revelar o permitir que otros deduzcan su nacionalidad, etnia, sexo, edad u otros aspectos de su vida privada. Al facilitar esta información, de forma totalmente voluntaria, a través de alguno de los servicios ofrecidos en el WEBSITE, el Usuario está aceptando expresa y voluntariamente esta Política de Protección de Datos de Carácter Personal, las Condiciones Generales de Acceso y Uso del WEBSITE y las condiciones de uso particulares que en su caso se establezcan para servicios habilitados a través del WEBSITE, que permiten a NUBELÓ tratar esta información sobre el Usuario.

Política de Protección de Datos de Carácter Personal puede dirigirse a MONKEY LANCE, S. L. calle C/, Cuenca o bien a la siguiente dirección de correo electrónico: soporte@monkeylance.com .



© 2013 Monkey Lance
Todos los derechos reservados Facultad de Artes Visuales

Conócenos

- [Acéca de Monkey Lance](#)
- [Blog](#)

Contactanos



- [Ayuda](#)
- [Permisos de Cookie](#)

Medios

- [Apariciones en medios](#)

Servicios

- [Programa de Referidos](#)
- [Políticas Privacidad](#)
- [Términos y Condiciones](#)


 [Facebook](#)
 [Twitter](#)

Título: Servicios 2

Fuente: Autor



Términos y condiciones, al utilizar Monkey Lance debe ser el usuario ético al utilizar los servicios.



Crea, Comparte, Gana

Servicios

[Programa de referidos](#)
[Políticas de privacidad](#)
[Términos y condiciones](#)

CONDICIONES GENERALES DE ACCESO Y USO DEL WEBSITE

1.- Información General

Para cualquier cuestión o duda que esté relacionada con el acceso y uso del WEBSITE o de las presentes Condiciones Generales de Acceso y Uso (en adelante, CGAU) puede dirigir un correo electrónico con su solicitud y datos de contacto a la siguiente dirección: soporte@monkeylance.com.

Sin perjuicio de ello, MONKEYLANCE podrá transmitir notificaciones a través de la página de inicio de la página Web, a fin de informar al Usuario acerca de los cambios introducidos en el WEBSITE. Dichas notificaciones serán consideradas como válidas y por ende, como notificaciones al Usuario.

2.- Aceptación de las presentes Condiciones Generales de Acceso y Uso

2.1. - El acceso y navegación por el WEBSITE implica automáticamente la aceptación expresa de las presentes CGAU, por lo que las personas que accedan y naveguen por el WEBSITE se obligan a cumplirlas y respetarlas bajo su exclusiva responsabilidad.

2.2. - A fin de obtener la mejor efectividad del WEBSITE, MONKEYLANCE podrá denegar o restringir el acceso a Usuarios que no respeten las presentes CGAU sin necesidad de previa notificación.

2.3. - Las presentes CGAU podrán ser modificadas por MONKEYLANCE en cualquier momento sin previo aviso, cuando se considere conveniente, oportuno o necesario para optimizar y/o adecuar la regulación del acceso y uso del WEBSITE. Una vez introducida la referida modificación, si el Usuario sigue accediendo y utilizando las distintas herramientas del WEBSITE se entenderá que acepta dichas modificaciones, de lo contrario deberá abstenerse de su utilización.


2.4. Sin perjuicio de las presentes CGAU, NUBELO podrá establecer determinadas condiciones particulares, que serán de obligado cumplimiento para el acceso y uso de algunos de los servicios que ofrece el WEBSITE. Además de las presentes CGAU, para el acceso y uso del WEBSITE, deberá respetarse la Política de Privacidad y Protección de Datos que se indica en las presentes condiciones generales.

2.5. - A los efectos de las presentes CGAU, se entenderá como Usuario cualquier persona que acceda y navegue por el WEBSITE, con independencia de si se registra cumplimentando los formularios de registro y/o utiliza cualquiera de los servicios que éste ofrece, sea gratuito o sujeto al pago de una cantidad determinada.

3.- Breve descripción del WEBSITE y finalidad de uso

3.1. - EL WEBSITE está configurado como punto de encuentro y para el uso de trabajadores autónomos ofertantes de servicios profesionales de distinto tipo y empresas y profesionales demandantes de los mismos.

3.2. - EL WEBSITE no realiza ninguna actividad de intermediación laboral ni de agente intermediario con ninguno de los Usuarios del WEBSITE, ni es parte de cualquiera de los contratos de prestación de servicios que los Usuarios puedan suscribir entre ellos. En ningún caso, NUBELO garantiza la calidad del servicio prestado por el trabajador autónomo ofertante, ni la presencia de la oferta en el WEBSITE supone recomendación alguna sobre su prestación ni sobre el grado de satisfacción de su resultado.



© 2013 Monkey Lance
Todos los derechos reservados
Facultad de Artes Visuales

Conócenos

[Acéca de Monkey Lance](#)
[Blog](#)

Contáctanos



[Ayuda](#)
[Permisos de Cookie](#)

Medios

[Apariciones en medios](#)

Servicios

[Programa de Referidos](#)
[Políticas Privacidad](#)
[Términos y Condiciones](#)

 Facebook
 Twitter

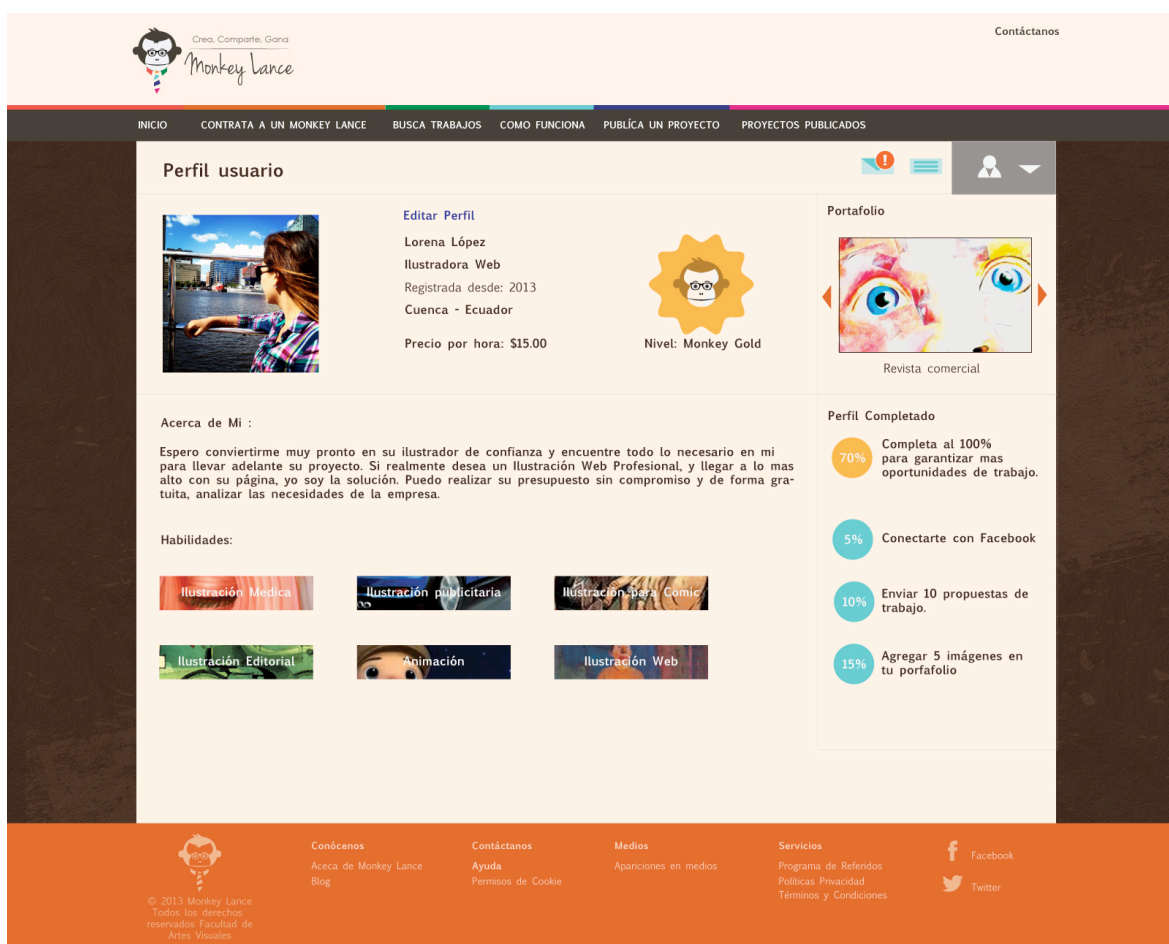
Título: Servicios 3

Fuente: Autor

Perfil usuario

Cuando el freelancer ingresa a la plataforma tiene su perfil con la información personal y profesional, esta sección es la clave para conseguir trabajos ya que el perfil debe estar al 100%, incluir ilustraciones al portafolio, habilidades en diferentes categorías.

Todo freelancer según los trabajos completados y las calificaciones tenga un nivel diferente, en esta ocasión utilice al logo como ícono para demostrar el perfil mas alto de un freelancer.



The screenshot shows the user profile page on the Monkey Lance platform. The header includes the Monkey Lance logo and navigation links. The profile section displays the user's name, location, registration date, and hourly rate. It also shows the user's level (Monkey Gold) and a portfolio of work. The 'Perfil Completado' section shows progress bars for various tasks. The footer contains contact information and social media links.

Perfil usuario

[Editar Perfil](#)

Lorena López
Ilustradora Web
Registrada desde: 2013
Cuenca - Ecuador
Precio por hora: \$15.00

Nivel: Monkey Gold

Portafolio

Revista comercial

Acerca de Mi :

Espero convertirme muy pronto en su ilustrador de confianza y encuentre todo lo necesario en mi para llevar adelante su proyecto. Si realmente desea un Ilustración Web Profesional, y llegar a lo mas alto con su página, yo soy la solución. Puedo realizar su presupuesto sin compromiso y de forma gratuita, analizar las necesidades de la empresa.

Habilidades:

- Ilustración Medica
- Ilustración publicitaria
- Ilustración para Comic
- Ilustración Editorial
- Animación
- Ilustración Web

Perfil Completado

- 70% Completa al 100% para garantizar mas oportunidades de trabajo.
- 5% Conectarte con Facebook
- 10% Enviar 10 propuestas de trabajo.
- 15% Agregar 5 imágenes en tu portafolio

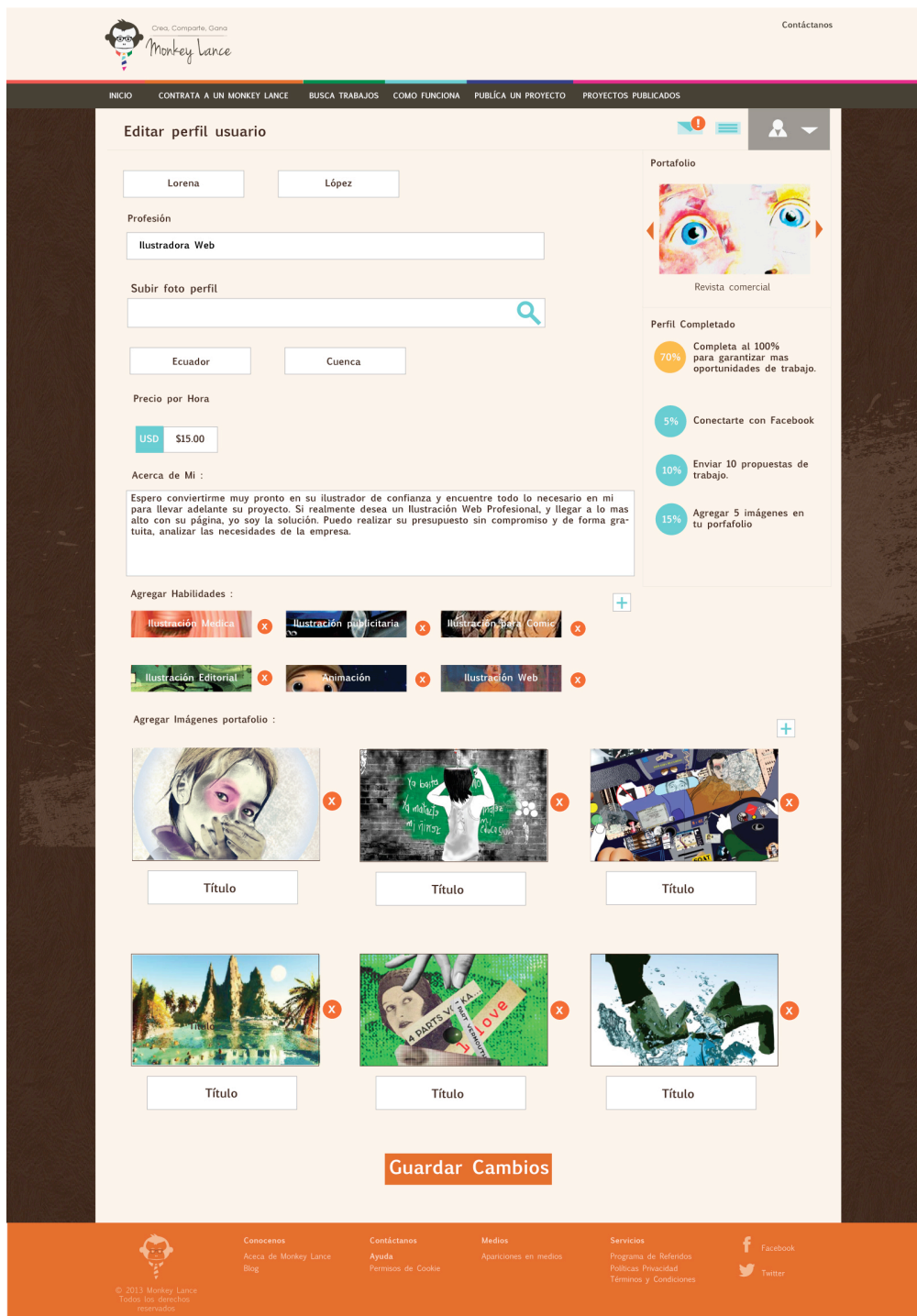
Footer:

- Conócenos: Acerca de Monkey Lance, Blog
- Contáctanos: Ayuda, Permisos de Cookie
- Medios: Apariciones en medios
- Servicios: Programa de Referidos, Políticas Privacidad, Términos y Condiciones
- Social: Facebook, Twitter
- Copyright: © 2013 Monkey Lance. Todos los derechos reservados Facultad de Artes Visuales.

Título: Perfil Usuario

Fuente: Autor

El perfil puede ser editado las veces que sean necesarias, y se puede incluir nuevas habilidades, agregar, editar o eliminar imágenes del portafolio.



Editar perfil usuario

Nombre: Lorena López

Profesión: Ilustradora Web

Subir foto perfil

País: Ecuador Cuenca

Precio por Hora: USD \$15.00

Acerca de Mi:

Espero convertirme muy pronto en su ilustrador de confianza y encuentre todo lo necesario en mi para llevar adelante su proyecto. Si realmente desea un Ilustración Web Profesional, y llegar a lo mas alto con su página, yo soy la solución. Puedo realizar su presupuesto sin compromiso y de forma gratuita, analizar las necesidades de la empresa.

Agregar Habilidades:

- Ilustración Médica
- Ilustración publicitaria
- Ilustración para Comic
- Ilustración Editorial
- Animación
- Ilustración Web

Agregar Imágenes portafolio:

Título

Título

Título

Título

Título

Título

Guardar Cambios

Título: Edita Perfil Usuario



Fuente: Autor

El perfil puede ser editado las veces que sean necesarias, y se puede incluir nuevas habilidades, agregar, editar o eliminar imágenes del portafolio.



Título: Portafolio

Fuente: Autor



Bandeja de Entrada

Aquí se almacenan las conversaciones entre cliente y el freelancer, los mensajes no se pueden eliminar y se muestran por fecha, sirve para que se pueda tener una mayor comunicación sobre los proyectos, presupuesto, fechas de entrega y más.

Bandeja de entrada

	Proyecto: Animación Stop motion	Presupuesto	Fecha
 Pita Hotel	Coordinemos una reunión para el día de mañana, de esa manera discutimos sobre el proyecto...	\$236	10-26-13
 Quitax	Proyecto: Ilustración Web Me gusta tu propuesta, cuanto tiempo te toma realizar un proyecto de esta magnitud...	\$100	09-30-13
 Sebas Torres	Proyecto: Ilustración Web Te propongo unas ilustraciones para captar el ojo del usuario en tu Web...	\$736	08-02-13
 Agencia Yasuni	Proyecto: Ilustración Medica Para poder tomar una decisión nos gustaría que nos adjuntes los últimos 3 trabajos...	\$165	07-13-13
 Natalia Aguilera	Proyecto: Ilustración Web Si buscas algo con buena calidad en el tiempo que sugieres, mira mis últimos proyectos...	\$200	05-13-13
		\$229	04-24-13

© 2013 Monkey Lance. Todos los derechos reservados. Facultad de Artes Visuales.

Conócenos: Acerca de Monkey Lance, Blog

Contáctanos: Ayuda, Permisos de Cookie

Medios: Apariciones en medios

Servicios: Programa de Referidos, Políticas Privacidad, Términos y Condiciones

Facebook, Twitter

Título: Bandeja de entrada

Fuente: Autor



La herramienta de notificaciones le recuerdan al usuario los deberes pendientes de ese día, cada vez que vaya completando se van ir eliminando o sustituyendo por nuevas notificaciones.

The screenshot shows the Monkey Lance website interface. At the top, there's a navigation bar with links: INICIO, CONTRATA A UN MONKEY LANCE, BUSCA TRABAJOS, COMO FUNCIONA, PUBLICA UN PROYECTO, and PROYECTOS PUBLICADOS. A notification pop-up is visible, titled 'Notificaciones', listing three items for 'Lorena': a new message, a proposal for a posted job, and another proposal for a posted job, all dated 09-30-13. Below the pop-up, the 'Bandeja de entrada' (Inbox) is shown with a list of projects. Each project entry includes a profile picture, project name, description, budget, and date.

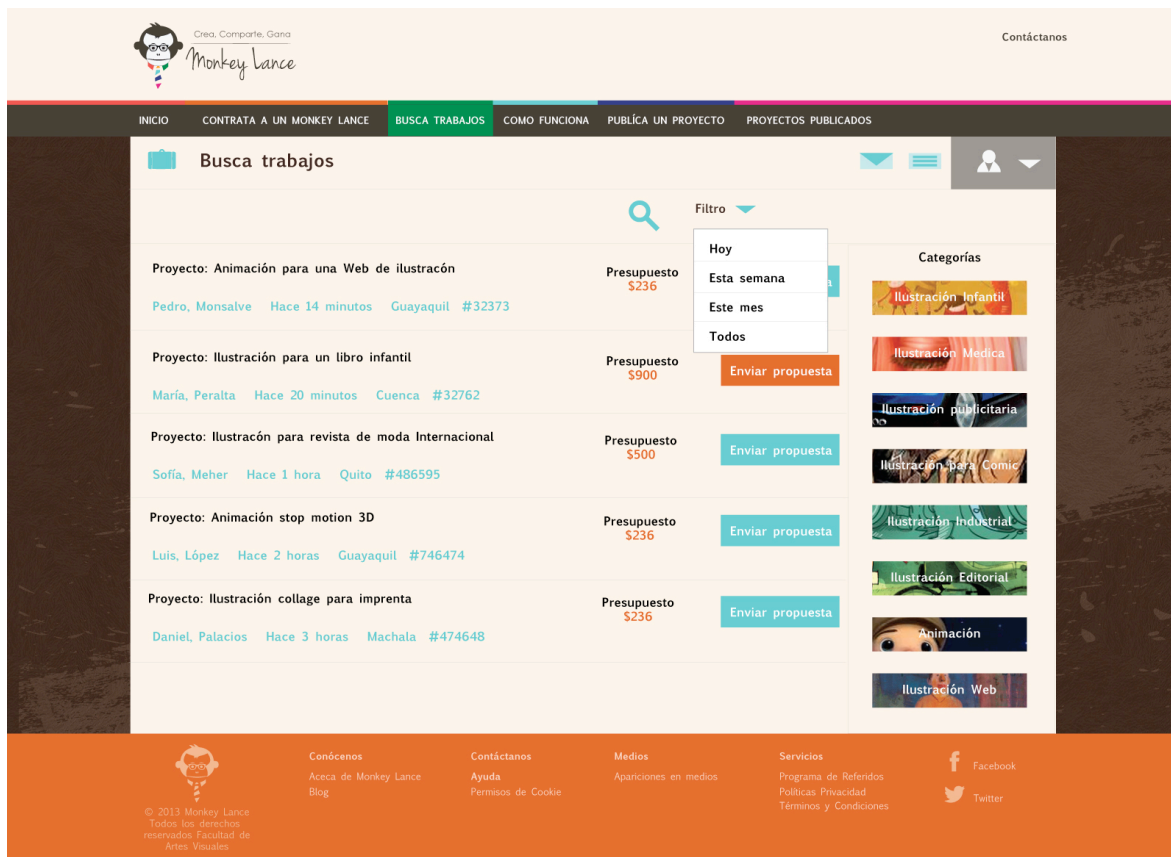
Project Name	Description	Budget	Date
Proyecto: Animación Stop motion	Coordinemos una reunión para el día de mañana el proyecto...		Fecha 10-26-13
Proyecto: Ilustración Web	Me gusta tu propuesta, cuanto tiempo te toma...		Fecha 09-30-13
Proyecto: Ilustración Web	Te propongo unas ilustraciones para captar el ojo del usuario en tu Web...	Presupuesto \$736	Fecha 08-02-13
Proyecto: Ilustración Medica	Para poder tomar una decisión nos gustaría que nos adjuntes los últimos 3 trabajos...	Presupuesto \$165	Fecha 07-13-13
Proyecto: Ilustración Web	Si buscas algo con buena calidad en el tiempo que sugieres, mira mis últimos proyectos...	Presupuesto \$200	Fecha 05-13-13
		Presupuesto \$229	Fecha 04-24-13

Título: Bandeja de entrada 2

Fuente: Autor

Busca trabajos

Esta sección estará llena de publicaciones para diferentes trabajos de ilustración, dándole al freelancer la opción de escoger el trabajo que este de acuerdo a sus habilidades y precio, también hay un buscador para buscar trabajos específicos o por categorías.



Monkey Lance Crea, Comparte, Gana

Contáctanos

INICIO CONTRATA A UN MONKEY LANCE **BUSCA TRABAJOS** COMO FUNCIONA PUBLICA UN PROYECTO PROYECTOS PUBLICADOS

Busca trabajos

Filtro

- Hoy
- Esta semana
- Este mes
- Todos

Categorías

- Ilustración Infantil
- Ilustración Médica
- Ilustración publicitaria
- Ilustración para Comic
- Ilustración Industrial
- Ilustración Editorial
- Animación
- Ilustración Web

Proyecto	Presupuesto	Enviar propuesta
Proyecto: Animación para una Web de ilustración Pedro, Monsalve Hace 14 minutos Guayaquil #32373	\$236	Enviar propuesta
Proyecto: Ilustración para un libro infantil María, Peralta Hace 20 minutos Cuenca #32762	\$900	Enviar propuesta
Proyecto: Ilustración para revista de moda Internacional Sofía, Meher Hace 1 hora Quito #486595	\$500	Enviar propuesta
Proyecto: Animación stop motion 3D Luis, López Hace 2 horas Guayaquil #746474	\$236	Enviar propuesta
Proyecto: Ilustración collage para imprenta Daniel, Palacios Hace 3 horas Machala #474648	\$236	Enviar propuesta

Conócenos
Acerca de Monkey Lance
Blog

Contáctanos
Ayuda
Permisos de Cookie

Medios
Apariciones en medios

Servicios
Programa de Referidos
Políticas Privacidad
Términos y Condiciones

Facebook
Twitter

© 2013 Monkey Lance
Todos los derechos reservados
Facultad de Artes Visuales

Título: Busca trabajos

Fuente: Autor



Cuando el freelancer envía una propuesta al trabajo publicado que llamó su atención, se dirigirá a esta pantalla en donde contiene más detalles sobre el proyecto. El freelancer puede escribir la propuesta de acuerdo a lo que pide el cliente, poner el valor a cobrarse, y también puede adjuntar imágenes de ser necesario.

The screenshot shows the Monkey Lance website interface. At the top, there's a navigation bar with links: INICIO, CONTRATA A UN MONKEY LANCE, BUSCA TRABAJOS (highlighted), COMO FUNCIONA, PUBLICA UN PROYECTO, and PROYECTOS PUBLICADOS. The main content area is titled 'Enviar una propuesta'. It displays a project titled 'Ilustración para un libro infantil' with a budget of \$900. The project description asks for a professional to create 4 master illustrations and 8 smaller ones with different movements. A client profile for María Peralta is shown on the right. Below the description, there's a section for 'Adjunta archivos' with a search icon. A pricing table shows the total price of \$990.00, including a \$90.00 commission. A large blue button at the bottom says 'Enviar propuesta'. The footer contains contact information, a blog link, and social media links for Facebook and Twitter.

Crear, Compartir, Ganar
Monkey Lance

Contáctanos

INICIO CONTRATA A UN MONKEY LANCE **BUSCA TRABAJOS** COMO FUNCIONA PUBLICA UN PROYECTO PROYECTOS PUBLICADOS

Enviar una propuesta

Proyecto: Ilustración para un libro infantil Presupuesto \$900

María, Peralta Hace 20 minutos Cuenca #32762

Descripción del proyecto:

Para este trabajo necesito un profesional que entienda y tenga talento la ilustración infantil. El proyecto es para 4 ilustraciones master, y 8 ilustraciones con diferentes movimientos, la paleta de colores queda a elección del ilustrador, necesitamos alguien que sea responsable y que pueda entregar una ilustración por día, los interesados enviar pruebas de sus últimos trabajos.

Hola María, pienso que para tu proyecto es necesario hacer unos bocetos para poder escoger el tipo de personaje que utilizaremos para las ilustraciones, dentro de esos bocetos podemos ver colores, y estilo, escríbeme para coordinar una reunión...

Adjunta archivos

Ciente datos
María Peralta
Cuenca - Ecuador

Categoría
Ilustración Infantil

Sub Categorías
Creación de personaje
Ilustrador
Manejo de colores
Canon del cuerpo

Precio	USD	\$900.00
Comisión Monkey Lance	USD	\$90.00
Precio en total	USD	\$990.00

Enviar propuesta

Conócenos
Acerca de Monkey Lance
Blog

Contáctanos
Ayuda
Permisos de Cookie

Medios
Apariciones en medios

Servicios
Programa de Refendos
Políticas Privacidad
Términos y Condiciones

Facebook
Twitter

© 2013 Monkey Lance
Todos los derechos reservados Facultad de Artes Visuales

Título: Busca trabajos 2

Fuente: Autor



Pagos

Esta pantalla contiene toda la información referente a pagos, saldo en la cuenta del freelancer, aquí podrá gestionar para transferir el saldo a su cuenta bancaria, los pagos se reciben una vez que el freelancer completo al 100% su trabajo.

The screenshot shows the 'Pagos' (Payments) section of the Monkey Lance website. At the top, there's a navigation bar with links: INICIO, CONTRATA A UN MONKEY LANCE, BUSCA TRABAJOS, COMO FUNCIONA, PUBLICA UN PROYECTO, and PROYECTOS PUBLICADOS. The main content area is titled 'Pagos' and features two balance cards: 'Cartera Monkey Lance' with a balance of \$100.00 and 'Cartera Cliente' with a balance of \$500.00. To the right, there's a summary of payments: 'Monto por cobrar' (Amount to be collected) of \$100.00 and 'Monto cobrado hasta la fecha' (Amount collected up to date) of \$600.00. Below this, there are buttons for 'Transferir dinero' (Transfer money), 'Verificar Tarjeta' (Verify Card), and 'Configurar Pagos' (Configure Payments). A table lists the completed jobs:

Servicio trabajado	Pagado	Fecha	Acción
1- Ilustración Web	\$ 100.00	3 de Noviembre 2013	Transferir
2- Ilustración de Moda	\$ 600.00	2 de Junio 2013	

The footer contains links to 'Conócenos' (About Us), 'Ayuda' (Help), 'Medios' (Media), and 'Servicios' (Services), along with social media links for Facebook and Twitter. It also includes a copyright notice: '© 2013 Monkey Lance. Todos los derechos reservados. Facultad de Artes Visuales.'

Título: Pagos 1

Fuente: Autor



Así como el freelancer, el cliente también puede ver la información sobre pagos, saldo en la cuenta o recargar con una tarjeta de crédito. El cliente transfiere el 100% al freelancer una vez que tenga el proyecto completo.

Creo, Comparto, Gano

Contáctanos

INICIO CONTRATA A UN MONKEY LANCE BUSCA TRABAJOS COMO FUNCIONA PUBLICA UN PROYECTO PROYECTOS PUBLICADOS

Actividad económica

Cartera Monkey Lance \$100.00 Detalles

Cartera Cliente \$200.00 Detalles

Monto por pagar \$200.00

Monto pagado hasta la fecha \$200.00

Transferir dinero

Verificar Tarjeta

Cofigurar Pagos

Servicio contratado	Monto	Fecha	Acción
1- Ilustración Web	\$ 200.00	3 de Noviembre 2013	Pagar

Conócenos

Acerca de Monkey Lance

Blog

Contáctanos

Ayuda

Permisos de Cookie

Medios

Apariciones en medios

Servicios

Programa de Referidos

Políticas Privacidad

Términos y Condiciones

Facebook

Twitter

© 2013 Monkey Lance. Todos los derechos reservados. Facultad de Artes Visuales.

Título: Pagos 2

Fuente: Autor



Conclusiones y recomendaciones generales

La ilustración ha acompañado a la sociedad desde siempre, al igual que otras expresiones del arte, los ilustradores han sabido mejorar los mensajes de los más diversos ámbitos a partir de las herramientas de su época, y a medida que la evolución tecnológica fue generando mejoras en los materiales de estos artistas, se fueron criando en la disciplina, diversos estilos y funcionalidades.

Desde los comienzos, acompañando la comunicación de las religiones, luego haciendo más popular las comunicaciones que solo servían a una elite, hasta transgredir formatos antiguos de revistas y empresas, la ilustración se ha asentado en las sociedades como una disciplina que permite comunicar desde el enfoque del artista o autor, quien no solo posee una técnica y un marco funcional al cual adaptarse sino que además debe proponer un estilo propio, en la actualidad, para poder resaltar o mejorar el producto interdisciplinario final.

El diseñador crea espacios visuales de manera que sean más agradables a la vista, colores, tipografías, imágenes, estos espacios visuales (impresos o multimedia) tienen que comunicar de manera clara una idea, si no consiguen ese objetivo el diseño pierde por que ante todo tiene que ser funcional, comunicativo, atractivo, y tener un estilo, un diseñador gráfico le da identidad a cada pieza que crea , le da un toque personal pero eso generalmente ocurre cuando los diseños son completamente de uso personal, los diseños son acabos según determinados criterios de los clientes.

El lustrador en cambio, como su palabra lo dice ilustra, crea un mundo visual fuera de lo cotidiano, la manera personal de percibir al mundo puede ser reflejado en sus dibujos y a la vez puede ser valorados y utilizados por los clientes. Hoy en día la ilustración ha llegado a



grandes alturas donde podemos ver la utilización de nuevas y diferentes técnicas de ilustración y aplicación, ahora no solo se quedan en el papel sino que comienzan a tomar vida y salen, de los medios comunes, e incluso son utilizados en los medios digitales para distintas industrias.

Según la investigación de esta tesis se descubrió que el mercado cultural en Ecuador es uno de los principales exportadores de bienes y servicios. Al igual que en otras áreas o industrias, el arte, también se encuentra sumergido en una cadena de comercialización, con productores, instituciones reguladoras y promotoras.

La ilustración no es una disciplina ajena a las condiciones del mercado –también conocido, como subcategoría– “creativo”, el cual se ha ido modificando en las últimas dos décadas con el impulso que han tomado las comunicaciones a partir del uso de la red o Internet, y sus propios canales como Social Media, e-mail marketing, motores de búsqueda y marketing de contenidos. La comunicación se ha hecho más compleja y los mensajes exigen mayor creatividad, innovación y calidad, por ello es que la ilustración se ha tornado una actividad imprescindible para organizaciones de los más variados orígenes que buscan dar a conocer sus productos, conocer características de sus clientes o fidelizar sus segmentos.

Otro importante apoyo a los trabajadores de la ilustración corresponde a los concursos premiados como incentivos a quienes se dedican a esta disciplina artística, que fomenta y genera desarrollo profesional y académico dentro del área. En la actualidad el mercado de la ilustración en Ecuador posee grandes aristas que deben ser eliminadas. Una de las



carencias que pueden advertirse es la falta de un canal de promoción profesional y desarrollo de los artistas de la ilustración y su comunicación con la demanda (en toda Latinoamérica).

Quizás, y en relación a lo antes dicho, existe otro punto importante de análisis respecto al mercado laboral de los ilustradores: el término freelance, que si bien debe ser el sueño de la gran mayoría de profesionales de esta actividad, también es un enorme riesgo al inicio, puesto que nada es seguro, y muchas veces los honorarios no suponen un monto representativo para asegurar el sustento de una casa. Por ello muchos jóvenes prefieren buscar trabajos relacionados con la ilustración dentro de empresas o instituciones, pero siempre, con el sueño dorado de poder manejar los pedidos de clientes que paguen bien.

Según las encuestas realizadas a 25 personas, éstas proporcionaron la siguiente información: La mayor parte cree saber la diferencia entre ilustración y diseño gráfico. En lo cognitivo solo una pequeña minoría lo relaciona al concepto de arte, y la mayoría lo asocia al concepto de diseño gráfico.

La mayor parte de encuestados cree que existe gran demanda en el mercado para ilustradores gráficos, que gran parte de ella se encuentra en Internet, pero que en este canal su labor no es valorada. En cuanto a los servicios homólogos, el que posee una percepción de aptitud positiva es Freelancer, en segundo lugar Nubelo y por último Workana. Sin embargo Nubelo ofrece mejores posibilidades de desarrollo como profesional de ilustración.



La tesis cumple con el objeto de investigación, se centró en investigar el mercado laboral actual en el Ecuador para los ilustradores gráficos ecuatorianos, vio las dificultades de trabajo, empresas y campos de trabajo, las áreas del ilustrador son limitadas porque constantemente los ilustradores son tomados como diseñadores gráficos, al ofrecer una plataforma de ilustradores daremos a conocer los trabajos de los profesionales y las distintas ramas donde pueden trabajar. Los ilustradores ya no tienen que aceptar el rol de diseñadores gráficos en sus trabajos, esta plataforma es una herramienta que mejorará el problema actual en el campo de la ilustración.

Recomendaciones:

Se recomienda a las universidades que, aparte de fomentar las capacidades artísticas entre sus estudiantes, den a conocer sus trabajos, a través de plataformas que ayuden a los artistas independientes, e incluso creen un módulo de estudio en donde los estudiantes tengan la posibilidad de enfrentarse al mundo, con clientes exigentes y competencia real. Esto le dará al estudiante no sólo una fuente de ingresos, sino experiencia en el campo profesional.



Bibliografía

Libros:

- Adorno, Theodor (1967). *La industria cultural*. Buenos Aires: Editorial Morin, Galerna pp. 7-20.
- Adorno, Theodor; Horkheimer, Max (1988). *La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas*. Buenos Aires: Edit. Sudamericana pp. 45
- _ (2008). *Dialéctica de la ilustración. (Fragmentos Filosóficos)*. Madrid: Editorial Trotta p. 72
- Altuna, Horacio; Amargo, Pablo (2011). *Libro Blanco de la Ilustración Gráfica en España*. Madrid: Editorial FADIP pp. 49, 53, 57, 76.
- Arnheim, Rudolph (1993). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Editorial pp. 23-103
- Armijo, Consuelo (1991). *El papel del ilustrador: notas para una polémica*. Madrid: CLIJ pp. 19-25.
- Brito, Saidel (2010). “El arte Moderno” Historia del arte. Universidad Casa Grande, Guayaquil.
- Blorp, José (2002). *Nueve normas de oro para los ilustradores profesionales*. Madrid FADIP.
- Carreño Velázquez, Elvia (1998). *El libro antiguo complemento de los archivos*. México: Universidad Pontificia p. 228
- Chichoni, Oscar (1999). *Mekanika*. Madrid: Norma Editorial.
- Cibernarium (2000). *Arquitectura de la información: Garantiza una buena experiencia de usuario*. España: Barceloactiva pp. 38-55.



- Cross, Nigel; Elliot, David (1989). *Diseño, tecnología y participación*. Barcelona: Editorial G.G pp. 12-30
- Eco, U. (1992). *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Lumen pp. 10-23.
- Ehrmann, Thierry (2011). *Art Market Trends 2011*. Estados Unidos: Artprice.
- Eisner, W. (1998). *La narración gráfica*. Barcelona: Norma Editorial p. 12.
- Fiske, John (1984). *Introducción al estudio de la comunicación*. Colombia: Edit. Norma p. 14
- Gonyal, Mayos (2007). *La ilustración*. Barcelona: Editorial OUC.
- Hernández, Felipe (1997). *Metodología de la Investigación*. Madrid: FADIP p. 70
- Nielsen, Jakob; Piernice, Kara (2010). *Eye tracking, Web usability*. Estados Unidos: Editorial Rimerman.
- Kotler, Philip (2003). *Los 80 Conceptos Esenciales del Marketing de la A a la Z*. Estados Unidos: Pearson Educación S.A. pp. 8-9.
- Lull, James (1997). *Medios, comunicación, cultura, aproximación global*. Estados Unidos: Edit. Amorrortu
- Mayos, Goncal (2007). *La Ilustración*. España: Editorial UOC.
- Pla Vivas, Vincent (2010). *La ilustración Gráfica del siglo XIX*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Peláez, Enrique (2002). *El concepto de caricatura como arte en el siglo XIX*. España: ISSN.
- Riaño, Carlos (2009). *La Ilustración desde la perspectiva de lo digital*. Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Romero, Ricardo (2000). *Marketing*. México: Editora Palmir E.I.R.L. p. 9.



- Ruiz, José (2007). *La puerta de los libros*. Granada: Universidad de Granada.
- Simpson, Ian; Bassil, Andrea (1994). *Biblioteca del Diseño Gráfico, Ilustración*. Barcelona: Blume.
- Zeegen, Lawrence (2006). *The Fundamentals of Illustration*. Londres: Crush.

Internet / PDF

- Bau, Jason (2005), “State of the Art: Automated Black-Box Web Application Vulnerability Testing” Stanford University, Stanford California. Extraída el 16/04/2013 de http://theory.stanford.edu/people/jcm/papers/pci_oakland10.pdf
- Claassen, Marek (2006) “¿Cómo funciona el mercado del arte?”. Extraída el 12/07/2013 de www.dosdoce.com/articulo/opinion/2763/como-funciona-el-mercado-del-arte/
- Diario el Universo (2013) Extraído de <http://m.eluniverso.com/noticias/2013/08/22/nota/1324571/ecuacubano-arte.html>
- Escuela de ARTE Talavera (2009). “Historia de la Imagen Gráfica Y”. Extraída el 20/07/2013 de www.escueladeartetalavera.com/documentos/historia/HIG1_UD_5.pdf
- Euronews (2013). “¿Cómo reacciona el mercado del arte a la crisis económica?”. Extraído de <http://es.euronews.com/2013/04/19/como-reacciona-el-mercado-del-arte-a-la-crisis-economica/>
- FernándezCoca (2007). “El arte de la ilustración, del concepto a éxito”. Extraído el 14/06/2013 de <http://www.fernandezcoca.com/creativo-ilustrador.php?temaAct=45>



- García, Marcos; Adorno, Theodor W.; Benjamin, Walter (2007). “Una crítica compartida”. Extraída el 05/07/2013 de www.unizar.es/arenas/Marcos_de_Miguel_Adorno_y_Benjamin.PDF
- Grillet, Katherina (2012). “Definición del Marketing Online, sus herramientas y características.” Extraída el 27/06/2013 de www.katherina-grillet.com/definicion-del-marketing-online-y-sus-herramientas
- Hall, Amanda (2013). “Resources for schools and students by children’s illustrator Amanda Hall.” *Children’s illustrator: home page*. Extraída el 29/04/2013 de: <http://www.amandahall-illustration.com/faqs/being-an-illustrator/>.
- Jiménez, Antonio (2011), “Marketing y comunicación cultura”. Extraído el 26/05/2013 de http://www.uca.es/web/actividades/atalaya/atalayaproductos/producto44manual-de-marketing-y-comunicacion-cultural_web.pdf
- Lanacion.com (2002) “La interactividad es la condición básica del web art” Extraída el 19/05/2013 de <http://www.lanacion.com.ar/813139-la-interactividad-es-la-condicion-basica-del-web-art>
- Méndez, Jorge (2006). “Historia de la Ilustración / Primeros Antecedentes”. Extraída el 11/06/2013 de <http://ilupub.blogspot.com/2006/08/historia-de-la-ilustracin-primeros.html>
- Mila (2009). “Historia de la Imagen Gráfica I” Extraída el 13/05/2013 de http://www.escueladeartetalavera.com/documentos/historia/HIG1_UD_5.pdf
- Montenegro, Christian, (2007) “Taller de Ilustración, Historia de la Ilustración”. Extraída el 29/04/2013 de de www.tallerilustracion.blogspot.com/



- Noorata, Pinar (2011). “Illustrations online, worth seeing”. Extraída el 30/03/2013 de <http://mylifescoop.com/2012/09/19/top-10-illustrators-online-portfolios-worth-exploring/>
- O'Brien, A. S. (2013) (n.d.). “Getting Real: Common Problems in Illustrators”. Extraída el 07/07/2013 de <http://www.underdown.org/getting-real.htm>
- Raffo, Luigi. (2013) “Net.art vs. Web Art”. Extraída el 28/06/2013 de www.fidelitomiamor.blogspot.com/2013_02_01_archive.html
- Ries, A. (2013). “Does a professional illustrator need a “style”?” Nate: Williams. *Welcome* Extraída el 07/15/2013 de <http://www.n8w.com/wp/2043>
- Rodas, Leopoldo (2013). “La fuerza del coleccionismo y el mecenazgo”. Extraída el 02/04/2013 de <http://fundacionarteymecenazgo.org/wp-content/uploads/2013/07/RESUMEN-PRENSA-06-y-07-Marzo-2013-PRENSA-ONLINE.pdf>
- San Juan, Antonio (2006). “¿Qué es Marketing Online o Internet Digital? Diferencia y definiciones”. Extraída el 19/05/2013 de <http://antoniosanjuan.com/que-es-marketing-online-en-internet-digital-definiciones/>
- Tadla, Mariela (2007) Net.art, “Producciones digitales e interactivas distribuidos en la red de internet”. Extraída el 22/06/2013 de www.astasromas.org/astasromas/teorias/tadla.pdf
- Unesco (2009). Extraída el 17/04/2013 de <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/cultural-diversity/diversity-of-cultural-expressions/tools/policy-guide/como-usar-esta-guia/sobre-definiciones-que-se-entiende-por-industrias-culturales-y-creativas/>



Anexos

Entrevista 25 de mayo del 2013 a referente local sobre la ilustración gráfica.

Pamela Villavicencio Romero es directora de la carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual de la Universidad Casa Grande de la ciudad de Guayaquil

- **¿Qué es la ilustración?**

Es una herramienta de comunicación visual que tiene la base en el dibujo artístico, pero con técnicas de expresión plásticas, como la acuarela y el óleo. No es una obra como el dibujo artístico, sino que simplifica algún tipo de mensaje que se quiera dar. Ahora también se lo hace a través de los tableros donde se puede ilustrar con lápiz.

- **¿Cuál es la importancia de la ilustración en la actualidad?**

Creo que en algún momento fue desplazada por la computadora, ya que aparte de que requiere mucho manejo de técnicas de expresión; no había muchos ilustradores y no todos saben hacer una ilustración en aerógrafo, con acuarela, o témpera. Esto porque la computadora lo había desplazado, pero ahora con las nuevas tecnologías es más fácil, ya que si tienes una equivocación lo único que haces es retroceder, y esto ayuda en gran medida. Pero esto no quiere decir que uno reemplace al otro. Yo pienso que entre lo tradicional y nuevo debe enriquecer y nutrir, por eso es necesario que los estudiantes aprendan las técnicas tradicionales.

- **¿Cómo ha ido evolucionando la ilustración en nuestro medio?**



Ha existido desde siempre. Antes del diseño gráfico y tipografía. Lo que pasa es que ahora se está convirtiendo en una moda o tendencia, dado a que el diseñador busca caminos diferentes al momento de comunicar un mensaje. Por eso los estudiantes deben de saber sobre historia del arte y estudiar las vanguardias, ya que estos se nutren del dadaísmo, collage, bricolaje y otras cosas.

- **¿Qué plazas de trabajo existen para las personas que estudian ilustración gráfica?**

Actualmente muchas, ya que no hay un mercado saturado por estos profesionales, pero si hay demanda. Pero hay que tener claro que quienes son los expertos en el tema y quienes saben dibujar, ya que no es la misma técnica que un dibujo artístico, ya que para realizar su trabajo, el ilustrador realiza investigaciones previas, bocetos, pone a prueba, un sinnúmero de parámetros para que el trabajo sea lo más profesional posible.

- **¿Qué cree que le hace falta a nuestro medio para que pueda dar ese siguiente paso y se destaque más en el mundo del diseño?**

No creo que a nuestro medio le hace falta nada, sino que nuestro medio es un mercado que no es exigente, es un mercado que todo lo copia. Por ejemplo si ven algo por cable, el cliente quiere que acá le hagan lo mismo. Entonces en general los clientes deberían de dejar al experto hacer su trabajo, ya que la ilustración no es una técnica que se puede aplicar a todo, y todo viene de una investigación previa del producto. Hay que tener claro que no es decoración, sino diseño.



Entrevista a la ilustradora

Melissa Mejía, Ilustradora Gráfica de Bosch

¿Por qué decidiste estudiar una carrera relacionada a la Ilustración?

Porque me da la oportunidad de mezclar el diseño y el arte para crear una forma más eficaz de comunicar un mensaje sin tener que agregarle palabras. Esto a través de los diferentes estilos para crearlos, ya sean con los métodos comunes, lápiz y papel o software de computadoras y sus programas especializados.

¿Qué es lo que más te gusta de este tipo de arte?

La ilustración me permite tener un amplio campo laboral y trabajar en varias áreas del diseño en la que la ilustración se pueda aplicar, y no quedarme solo con un estilo específico limitando mis opciones.

¿Quiénes han sido tus mayores influencias?

Tengo dos referentes: Amy Webb, quien tiene una empresa de consultoría de diseño de diseño muy grande en Estados Unidos, Webb Media, y le dice a sus clientes, como MTV, NBC, New York Times, entre otros que hacer para mejorar su marca y hacerla más atractiva a sus consumidores.

También un gran referente es Andy Warhol, porque me gusta como convierte el arte en algo comercial. “No hay mejor arte, que el arte que vende”. Gracias a él el arte en sí ya no es solo para un grupo selecto de personas, sino que nosotros podemos hacer un trabajo y ya es considerado arte, pero que a su vez sirve para ser comercializado.



¿Cómo ves la ilustración en nuestro medio? ¿Crees que le hace falta algo?

Creo que las personas, siendo esto los clientes, no saben la diferencia entre la ilustración y el diseño y por eso creen que el ilustrador no es indispensable para una empresa para crear la línea gráfica de su compañía. Por este motivo su trabajo no está siendo valorado como en otros países. Un gran ejemplo son España y Argentina porque crean muchos productos con ilustraciones, como libros de todo tipo y también las marcas de moda lo utilizan para darle una visión más atractiva a su marca.

¿Crees que hay espacios para que este tipo de arte se desarrolle?

Por supuesto que hay, y en todo tipo, ya que no sólo se lo puede utilizar cuando alguien requiera una ilustración para algo específico, sino que también se lo puede aplicar para el marketing, publicidad, editoriales, cine, entre otros actividades en las que esté relacionado el arte. La ilustración te permite darle un estilo diferentes a todos los trabajos que realices, no solo quedarte con algo muy recto, sino explorar y ser más creativo.

¿Qué cosas son las que hacen falta para que tenga más reconocimiento?

Creo que las personas tienen que educarse y aprender a valorar el arte que se realiza y también lo vean como un trabajo del cual los ilustradores viven, y no como si fuera un pasatiempo, ya que eso es lo que piensan los clientes. Se necesita que tengan más seriedad y aprecien el trabajo realizado como cualquier otro.

¿Al momento de conseguir trabajo relacionado a la ilustración, se te hace difícil o fácil? ¿Por qué?



Difícil, porque las personas no saben la diferencia de ilustración, y te hacen hacer trabajos de diseñador gráfico. Por eso la importancia de las personas vayan conociendo más de esta carrera, para que puedan tener claro qué es lo que necesitan y cómo se los puede ayudar.

Encuestas

Cuadro 1

1- ¿Sabes la diferencia entre ilustración y diseño gráfico?

Valor absoluto	Opciones de respuesta	Valor relativo
17	SI	68%
18	NO	32%

Título: Encuesta realizada a los jóvenes universitarios y profesores de la Facultad de Comunicación Social y Periodismo Digital de la Universidad Casa Grande de Guayaquil.

Fuente: Autor

Cuadro 2

2- ¿Cuándo piensas en ilustración, qué se te viene a la mente?

Valor absoluto	Opciones de respuesta	Valor relativo
13	Diseño gráfico	52%
5	Dibujo	20%
7	Arte	28%
0	Internet	0%



Título: Encuesta realizada a los jóvenes universitarios y profesores de la Facultad de Comunicación Social y Periodismo Digital de la Universidad Casa Grande de Guayaquil.

Fuente: Autor

Cuadro 3

3- ¿Crees que hay un amplio mercado para los ilustradores gráficos?

Valor absoluto	Opciones de respuesta	Valor relativo
21	SI	84%
4	NO	16%

Título: Encuesta realizada a los jóvenes universitarios y profesores de la Facultad de Comunicación Social y Periodismo Digital de la Universidad Casa Grande de Guayaquil.

Fuente: Autor

Cuadro 4

4- ¿Crees que el Internet es una herramienta para que los ilustradores den a conocer sus trabajos?

Valor absoluto	Opciones de respuesta	Valor relativo
25	SI	100%
0	NO	0%

Título: Encuesta realizada a los jóvenes universitarios y profesores de la Facultad de Comunicación Social y Periodismo Digital de la Universidad Casa Grande de Guayaquil.

Fuente: Autor



Cuadro 5

5- ¿Conoces páginas web que ayuden a los ilustradores independientes a conseguir empleo por Internet?

Valor absoluto	Opciones de respuesta	Valor relativo
14	SI	56%
11	NO	44%

Título: Encuesta realizada a los jóvenes universitarios y profesores de la Facultad de Comunicación Social y Periodismo Digital de la Universidad Casa Grande de Guayaquil.

Fuente: Autor

Cuadro 6

6- ¿Crees que el trabajo de estos ilustradores es valorado?

Valor absoluto	Opciones de respuesta	Valor relativo
17	SI	70%
8	NO	30%

Título: Encuesta realizada a los jóvenes universitarios y profesores de la Facultad de Comunicación Social y Periodismo Digital de la Universidad Casa Grande de Guayaquil.

Fuente: Autor

Cuadro 7



7- De los sitios web que conoces (en relación a las preguntas anteriores) ¿cuál te ofrece mayor seguridad?

Valor absoluto	Opciones de respuesta	Valor relativo
4	Workana	20%
9	Freelancer	50%
1	Nubelo	30%

Título: Encuesta realizada a los jóvenes universitarios y profesores de la Facultad de Comunicación Social y Periodismo Digital de la Universidad Casa Grande de Guayaquil.

Fuente: Autor

Cuadro 8

8- De los sitios web citados ¿cuál crees que posee un mejor método de pago?

Valor absoluto	Opciones de respuesta	Valor relativo
2	Workana	10%
8	Freelancer	60%
4	Nubelo	30%

Título: Encuesta realizada a los jóvenes universitarios y profesores de la Facultad de Comunicación Social y Periodismo Digital de la Universidad Casa Grande de Guayaquil.

Fuente: Autor

Cuadro 9

9- De los sitios web citados ¿cuál ofrece mayor eficacia para el desarrollo profesional de los ilustradores?



Valor absoluto	Opciones de respuesta	Valor relativo
8	Workana	10%
5	Freelancer	40%
1	Nubelo	50%

Título: Encuesta realizada a los jóvenes universitarios y profesores de la Facultad de Comunicación Social y Periodismo Digital de la Universidad Casa Grande de Guayaquil.

Fuente: Autor



Glosario

Áulicos: Relativo a la corte de un rey.

Blogger: Persona que escribe un Web blog.

Cliente: Es el comprador potencial o real de los productos o servicios.

Crear espacios: Generar un lugar donde uno o varios grupos determinados se sientan identificados. En este caso, crear un punto en donde converjan los intereses de ambas partes.

Cosplayers: Actividad en donde los participantes usan disfraces y accesorios para representar a un personaje específico, de ficción.

Empresa: Es el organismo formado por personas, bienes materiales, aspiraciones y realizaciones comunes para dar satisfacciones a su clientela.

Escuelas de Bellas Artes: Centros de estudios académicos avalados por el Ministerio de Educación donde los ciudadanos puedan adquirir conocimientos integrales sobre arte.

Escribano: Funcionario público que antiguamente daba garantía de que los documentos o escrituras que le presentaban eran auténticos o verdaderos.



Eurocentrismo: Es la tendencia que sostiene que los valores culturales y sociales de Europa Occidental constituyen patrones o modelos universales. Tras esta consideración se esconde el desconocimiento y el desprecio por las demás culturas. En el siglo XIX, siguiendo con la tradición iniciada en siglos precedentes, las potencias imperialistas europeas trataron de imponer una escala de valores supuestamente superior a la de los pueblos sometidos. Entre estos últimos se incluyeron algunos con culturas milenarias, como el indio y el chino.

Experiencia web: Fácil lectura de la página web, imágenes, botones de acción, formulario de contacto galería y una navegación limpia.

Feedbacks: Capacidad de un emisor para recoger reacciones de los receptores y modificar su mensaje.

Google Analytics: un servicio ofrecido por Google que genera el tráfico de una página Web.

Google: es una empresa multinacional estadounidense especializada en productos y servicios relacionados con Internet, software, dispositivos electrónicos y otras tecnologías.

Interface web: Son elementos gráficos que permiten al usuario acceder a los contenidos, navegar e interactuar.



Isologo: También llamado isologotipo, es un identificador gráfico que sirve para firmar las comunicaciones de una entidad. Un isologo se conforma por la unión de un símbolo gráfico y un estímulo textual representado con signos tipográficos.

Ilustración gráfica: Proceso que permite comunicar con la mayor amplitud de matizaciones estilísticas, con el fin de ajustar al máximo el nivel de expresión gráfica, consiguiendo así óptimos registros de comunicación.

Ilustradores gráficos: Artistas gráficos que utilizan la ilustración para mejorar la comunicación escrita.

Industria cultural: El concepto de industria cultural, en términos de Adorno, es la transformación de obras de arte en objetos al servicio de la comodidad. De alguna manera se refiere al término mass media, aunque no lo utiliza porque considera que minimiza el fenómeno; tanto Adorno como Walter Benjamin consideran que el auge de la sociedad de masas es un síntoma de una era degradada en la que el arte sólo es una fuente de gratificación para ser consumida.

Marketing online: El marketing online (eMarketing) consiste en promocionar una web, en todos los medios posibles para obtener resultados a corto, mediano y largo plazo.

Mercado laboral: Se denomina mercado de trabajo o mercado laboral al mercado en donde confluyen la demanda y la oferta de trabajo. El mercado de trabajo tiene particularidades



que lo diferencian de otro tipo de mercados (financiero, inmobiliario, de commodities, etc.) ya que se relaciona con la libertad de los trabajadores y la necesidad de garantizar la misma. En ese sentido, el mercado de trabajo suele estar influido y regulado por el Estado a través del derecho laboral y por una modalidad especial de contratos, los convenios colectivos de trabajo.

Likes: Se denomina likes, cuanto otros usuarios desean interactuar y mostrar su apreciación.

Listserv: Es el corazón de una lista de distribución electrónica. Es un programa que permite efectuar automáticamente las tareas de gestión de una lista de distribución (inscripción, enviar mensajes, darse de baja o enviar correos a todos los participantes)

Logotipo: Distintivo o emblema formado por letras, abreviaturas, etc., peculiar de una empresa, marca, producto

Miniaturísticas: Pinturas de pequeño tamaño, con mucho detalle

Papiro: Soporte para la escritura y el dibujo que se obtiene aplastando y preparando los tallos de la planta del papiro que crece en las orillas de algunos ríos especialmente en el Nilo. Fue muy utilizado en la antigüedad junto con el pergamino hasta la invención del papel.



Profesionalización: Conversión de un aficionado o una actividad en profesional.

Prototipo de sitio web: Es un bosquejo o modelo inicial a partir del cual se empieza a concebir y desarrollar la idea original del diseño de un sitio web. Es más sencillo y económico hacer un prototipo, y ajustarlo gradualmente hasta lograr el mejor modelo posible, que hacer un diseño web real y luego modificarlo hasta alcanzar lo que se busca.

Offline: Sistema computarizado que no está conectado a ningún servidor de Internet

Retargeting: Atributo de un software para generar tráfico a una web.

Sliders: es un elemento de las interfaz que permiten seleccionar un valor moviendo un indicador o, en algunos casos, el usuario puede hacer click sobre algún punto del slider para cambiar hacia ese valor.



Universidad de Cuenca